

又到六一儿童节
软件还当用户是儿童?
大宇携手百游
《仙剑奇侠传五》7.7降临
6月上
本期特惠价
¥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第369期
大众软件®
电脑 娱乐的第一选择
天龍八部
TL2.CHANGYOU.COM
次时代金庸
超越想象的新武侠
全球8000万玩家的宏大江湖
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
美丽新世界——游戏世界的方块革命
新品初评：智器Ten平板电脑/索尼PJ10E"乐投派"数码摄像机/Cherry《神魔大陆》限量珍藏版键盘/AMD RADEON HD 6790显卡
网络时代：浅谈家用宽带上网的现状、误区与陷阱
实用软件：神奇二维码——数字化世界的桥梁
硬件评析：一路上有你——出游数码设备大推荐
评游析道：对比GT5、FM3浅析《极品飞车——变速》
在线争锋：中国网络游戏的收费模式及其变迁
极限竞技：浅谈"星际II"与其它RTS游戏的平衡构建
本期强档攻略
龙世纪II
Sogou搜狗
天龙八部2
搜狗搜索
搜狐 SOHU.com
畅游 ChangYou.com
TL2.CHANGYOU.COM
Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

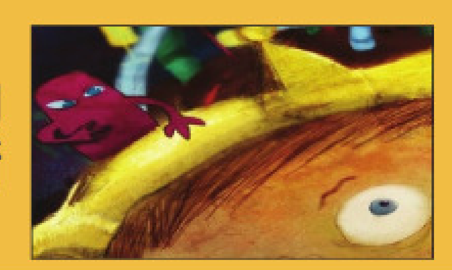


2011炫酷手机网游《海皇》火热公测中！
海皇
ONLINE
尽在海皇
Troodon
快乐随手可得
公司官网：WWW.92LE.COM
手机访问游戏官网：HH.92LE.COM

CONTENTS
本期目录 2011年6月上 总第369期

P31 实用软件 重点推荐
又到六一儿童节 ——软件还当用户是儿童?

又到儿童节，虽然你已不再是儿童，但你是否曾感到，在软件的世界中，我们有时变成了彻头彻尾的小朋友，被各种所谓专家玩得团团转……



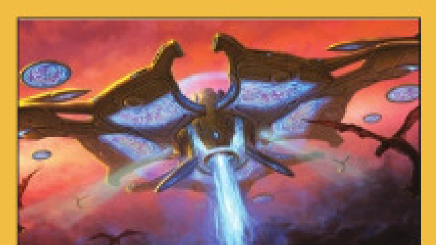
P50 硬件评析 重点推荐
一路上有你 ——出游数码设备大推荐

萌动的季节，总想尽情释放踏春的心绪。出于不同的出游方式和目的，对随身数码设备的要求和选择也有很大的不同，到底什么产品才最适合呢?



P99 极限竞技 重点推荐
浅谈《星际争霸Ⅱ》与其它RTS游戏的平衡构建

绝大多数RTS对抗流程都可概括为三部分，一为建造农民，采集资源并生产单位；二为建造的单位运动到战场；三为双方军团交战、决出胜负……



P119 攻城略地 重点推荐
龙世纪Ⅱ

本作对于普通玩家来说，其“动作化”设计会更有吸引力。战场上的各种特写，风驰电掣地冲锋，那种爽快感不输给任何动作游戏大作。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码 100039

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年6月1日
定　　价 人民币 10.00元









学游戏动漫稳拿高薪



又是一年高考时！考上固然可喜，落榜亦非出路无门，上大学只是众多学习驿站之一。尤其，随着大学生“就业难”问题的日益升级，越来越多考生趋向理性。在多元化教育时代，游戏动漫职业培训为广大考生提供了“另类”成才路，因直接推荐就业、需求量大、发展空间大、薪酬高等优势成为当今追捧的对象！

选择品牌机构 实现高薪就业

6月“名企委培班”火热招生

同学高考上大学 我学游戏进名企！

我来自偏远农村，高中毕业后，曾为找工作四处奔波。偶然的机会，我了解到汇众教育是被国家指定认可的培养游戏动漫技术人才的基地，就算我这样的高中生，只要通过相关测试，就有可能进入这个 IT 金领行业。很幸运，我顺利通过测试进入学院学习。学满结业后，发现所学知识竟然和企业的招聘要求完全对路，成功入职游戏名企，试用期 4K。在进入公司半年后，工资连续翻番，实现了薪资、能力、经验“三赢”。

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

北京北三环校区：010-51288995	上海虹口动漫校区：021-33872226	成都校区：028-86925115	武汉校区：027-87685520
北京中关村校区：010-51651119	杭州校区：0571-87247756	西安校区：029-8669021	广州校区：020-87566250
北京动漫校区：010-59221466	济南校区：0531-82399012	郑州校区：0371-63979871	深圳校区：400-6185-6812
上海徐汇校区： 021-64519990	青岛校区：0532-68851861	沈阳校区：024-227666006	北京公主坟校区：010-63966411
上海虹口游戏校区：021-36080008	重庆校区：023-63630011	长沙校区：0731-84457601	



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

责编手记

这一期杂志是在一个全新的地方制作完成的——是的，编辑部喜迁新居了。告别了以往每日车流拥滞、人声嘈杂的西街小巷，迁移到了一条宽阔大道（还是双层的）一侧。大家再也不会因爬楼而气喘吁吁，也不会因电梯突然上窜下跳而心灵震颤——现在，在一座回型的院落里，只有安静与平和，老编高兴地对大家说：现在有了这么好的环境，你们就不应该再有拖稿的问题了吧？如果还有哪位同志想继续拖稿的话嘛，哈哈哈……嘿嘿嘿……活活活……大家都快乐地笑了起来。

对于回型院落中间的天井，各位小编均有自己的设想和主张，例如本人的意见是可以在里面砌两个乒乓球台子，没事打打球寓健身于娱乐肯定不错。而蓝星的主张则是不妨架设几个烧烤摊，傍晚时分来个自助烧烤感觉一定会很美。FLY则提议在天井里挖个小鱼塘，栽几片荷叶养几尾金鱼，闲时在一旁观赏一下荷鱼会更有意境。而兴致最高的还属大漠小虾，在天井里转了几圈，甚感欣慰，随口模仿坏香橙之古旧语体，赋诗一首，曰：我社新址就是好，空气清新垃圾少。我在院里转一圈，做刊灵感往外跑。——这个，明明只是顺口溜嘛……

接下来还是说点正经事吧。你或许知道，最近有一款堆砖块的游戏大受欢迎。当然，并不是俄罗斯方块，那已经是老古董了，现在人们都在玩的，是瑞典方块——Minecraft。这款由个人开发的独立游戏在Beta阶段便以14.95欧元的预售价创造了200多万份的销量，其传播力量完全来自于玩家群体中获得的良好口碑。对于这样一场游戏世界的“方块革命”，在本期专题“企划栏目”中进行了详尽地讲述和品评，推荐大家一阅。

本期责编：Cross

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
四川	孙晨	河北	徐磊
江苏	陈冰	新疆	宋大鹏
湖南	王超美	安徽	付辉
贵州	聂嘉伟	湖北	何洁
吉林	李挺	天津	郁海峰
山西	刘建国	福建	胡昆仑
广东	李仕明	云南	夏波
辽宁	陈坚岩	河南	刘杨
甘肃	岳中柱	重庆	文俊
浙江	金鑫	海南	黄石



▲奖品为《大众软件》增刊一本

前线地带

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOP TEN



庆漫步者15周年 感恩答谢以旧换新

活动时间：2011-5月14日-6月26日

活动细则

值漫步者15周年华诞之际，为答谢您的对漫步者的厚爱，漫步者特推出“以旧换新”答谢活动，您可以用您的已经使用多年的漫步者音箱，折价换购漫步者特选15款经典系列音箱。根据您选择新款音箱的不同，您的旧音箱至高折价可为500元。

旧音箱要求是可以正常使用，配件齐全。不能正常使用的可酌情折价。

回收的旧箱，我们将拍卖给电器回收企业，所获得的收入，转交漫步者爱心书库基金，传递您的爱心。



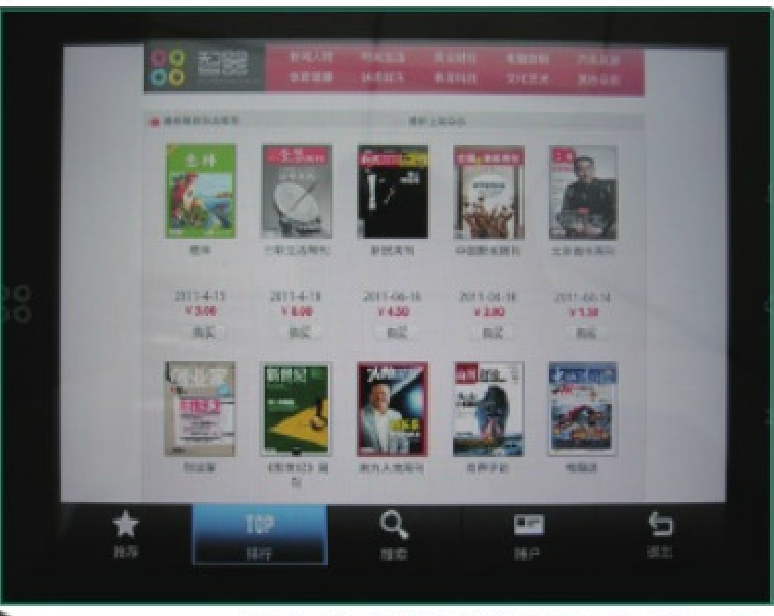
客服电话：800-810-5526 欢迎访问：www.edifier.com

悦读悦赏
智器Ten平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

智器Ten（T10）是面向中端市场的安卓2.2平板电脑，作为在智能移动设备领域有多年经验的厂商，智器的产品在市场中一直颇受关注，那么这款其最新的旗舰级产品又会带给我们怎样的感受呢？





智阅软件提供的PDF阅读、批注、分享（通过微博）功能和电子杂志在线购买等功能，是这款产品最吸引人的特色

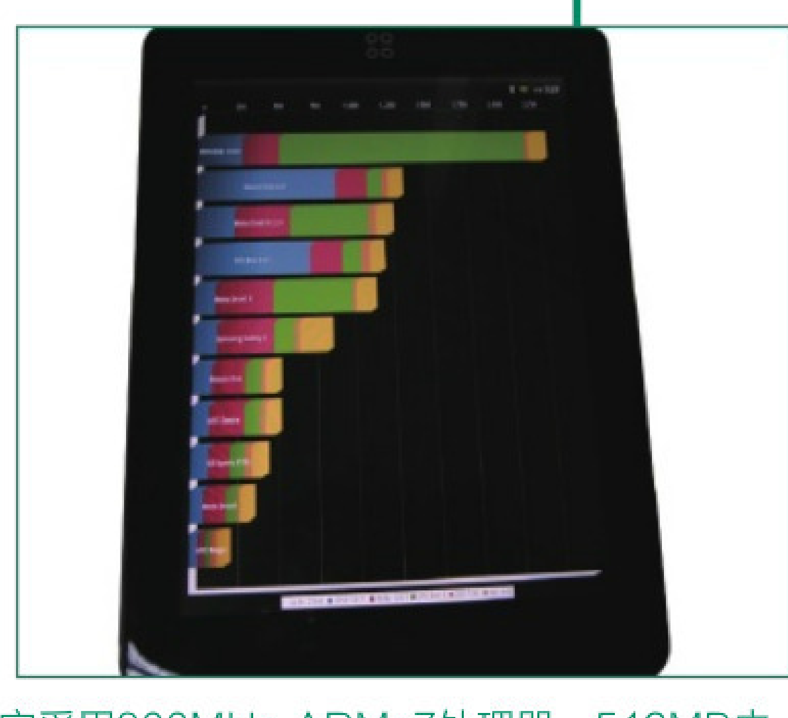


Ten接口集中于左下侧面，按键则集中于右上侧面，操控较方便，特别是屏幕方向锁有利于手持阅读。但视频采用固定横向播放，这时效果不错的扬声器常会被握持的手挡住。其厚度仅为14mm，但较高的配置和7500mAh大容量电池使其重量达到了770g

Ten从外形上看与我们之前介绍的R10类似，黑色壳体与银色边框的配合稳重又不失灵动。前面带有触摸式操控键，背部纯平，绘有巨大的智器Logo，正面顶部的小logo在充电时会有呼吸效果，而左上角的“小孔”则是光线感应器



它采用更适于阅读的4:3规格1024×768分辨率IPS面板，支持多点触控，可视角度和显示效果很好，且支持常见音视频格式



它采用800MHz ARMv7处理器、512MB内存，自带8GB存储空间，支持TF卡扩展，带有重力感应能力，支持蓝牙、WiFi以及录音功能。象限（Quadrant）测试成绩，特别是I/O得分相当高



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★☆

厂商： 智器（SmartQ）
上市状态： 已上市
售价： 1899元
附件： 充电器、联线、耳机、说明书等
推荐用户： 注重阅读体验和屏幕性能的移动娱乐用户
咨询电话： 0551-5311585（售后服务）
相似产品： 智器R10、苹果iPad等

总结：

这是一款性价比出色的平板电脑，着重阅读能力并兼顾了在线服务扩展能力，只是较大的重量与摄像头的缺配有些遗憾。

投射快乐
索尼PJ10E“乐投派”数码摄像机

■晶合实验室 魔之左手

和伙伴们在一起时，怎样分享刚刚拍到的视频呢？是使用窄小的DV液晶屏，还是手忙脚乱的去寻找计算机？索尼“乐投派”系列数码摄像机给了我们新的选择——去找一面背光的墙壁吧。

乐投派

在实际使用中，其内置闪存可提供4小时左右的视频存储（默认画质高清分辨率），电池则可提供3小时左右续航时间，基本可满足一天的拍摄需要。它在手带内隐藏了一根USB线，可快速进行视频导出和充电，让DV恢复”活力“

PJ10E的旋转屏幕是其精华所在，它采用16:9的3英寸触摸显示屏，像素数约23万，底部带有相对比较夸张的扬声器开口。而背面更是安装了折射式LED投影装置，配合270°的旋转能力及顶部对焦调节，能以各种角度进行投影，可在0.5~3米的距离内投射出10~60英寸影像

PJ10E是PJ系列摄像机中较为低端的一款，其外形与其他DV似乎没有什么区别，相当小巧，重量仅有360g（含标配电池）。支持1080P全高清摄像、静态像素数330万、支持光学防抖技术、拥有29.8mm广角及30倍光学变焦镜头，内置16GB闪存空间，采用5.1声道声音采集，支持记忆棒或SD卡扩展



配合光学防抖技术和出色的镜头及拾音设备，它可提供很不错的视频及静态拍摄效果，特别是Exmor R CMOS在光线不足的情况下仍能保持较好的拍摄水准，如上图那样在阴郁的天气中亦可获得干净无噪点的图像。机身闪存内置PMB软件，可快速在网络上分享视频



这款产品的投影功能与专业投影机的效果当然不可同日而语，但可实现很多有创意和有趣的应用，例如像图中那样根据家庭录像现学烹饪技巧等

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

厂商：索尼（Sony）

上市状态：已上市

售价：5388元

附件：充电器、联线、说明书，驱动工具光盘等

推荐用户：希望随时分享快乐的用户

咨询电话：400-810-9000（咨询热线）

相似产品：明基S11、欧达D350等

总结：

PJ10E是一款很出色的数码摄像机，投影能力绝非是其唯一亮点，更应该算是锦上添花的功能，不过确实能带给我们不少额外的乐趣。



机械键盘也跨界

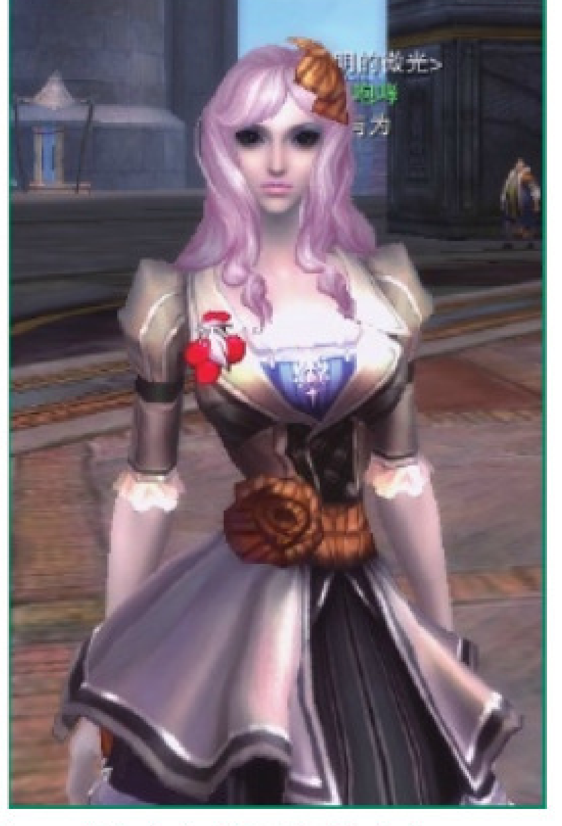
Cherry《神魔大陆》限量珍藏版键盘

■晶合实验室 魔之左手

与游戏合作推出的各种外设产品，我们已经见到了很多，而作为著名的机械键盘生产商，Cherry在G80-3000的基础上，与完美时空《神魔大陆》联合推出的机械键盘，大概是其中最为少见的一种类型了。

这款键盘的表面喷涂有《神魔大陆》中的经典人物形象，且每一块键盘的包装内都附带一张专属虚拟卡，凭此卡可兑换《神魔大陆》中的武器装备、精美服装、任务造型等，让购买这款键盘的用户不仅拥有出色操作手感，还有更酷的视觉和游戏体验。





虚拟卡可换取带有樱桃标志的服装、独特宠物和“追求卓越”的特殊称号

Cherry的G80-3000是目前很受用户瞩目的一款机械键盘产品，也是很多职业和发烧级玩家首选，它和我们的常见键盘相比究竟有什么不同呢？

机械键盘虽然是出现比较早的键盘架构，结构和原理简单，但成本较高，因而在很长一段时间内被相对廉价的薄膜键盘取代，直到近期竞技游戏等应用的兴起，才使手感更清晰、更耐用和拥有更多同时按键能力的机械键盘再次受到重视。

与薄膜键盘不同，由于机械键盘的每个键都有独立的支架（即所谓的“轴”），且每个键位有独立的信号感受能力，因此寿命很长并可独立更换，理论上还可实现完全无冲突的按键响应。而薄膜键盘的弹力依靠一层橡胶弹力垫，感应则是两层印刷电路的接触，前者很容易出现疲劳脆弱甚至断裂，后者无法对处于同一条印刷电路上的两个按键同时做出响应，即有所谓的“按键冲突”。



受到成本限制，薄膜键盘的两层印刷电路布线不能太复杂，难以做到每个按键拥有独立感应线路

Cherry G80-3000键盘有采用茶轴、黑轴等不同支架的产品，《神魔大陆》限量珍藏版采用了键程相对较短，段落感清晰直观、且按键路径直上直下式的黑轴，敲击声明显大于薄膜键盘，但在机械键盘中属于中流水平，更适合玩家的点击习惯。它采用非常标准的104键配置，没有任何附加快捷键，设计显得较为保守。键帽为手感细腻的pom材质，磨砂表面不易打滑，印字采用激光蚀刻填料工艺，避免掉漆褪色，且有凸出的触感，不过在J、F按键上没有设计定位凸点。



拔下按键可清楚地看到黑轴

由于机械键盘的原理，其厚度相对较大，自然形成了角度很大的梯形，符合人体工学，还可以通过底部的透明支架支起更高的角度。它采用更方便的USB接口，且提供了PS/2转换接口。P



这是一款性能和手感很出色的游戏主题键盘，不过相对于薄膜键盘厚度、重量、声响都更大，且价格较高。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： Cherry（樱桃）
上市状态： 已上市
售价： 899元
附件： 转接器、游戏虚拟卡、质保书等
推荐用户： 《神魔大陆》玩家
咨询电话： 010-6260-4655（销售热线）
相似产品： Razer BlackWidow黑寡妇终极版、SteelSeries 6Gv2等



激战千元市场
AMD RADEON HD 6790显卡

■晶合实验室 魔之左手

作为对NVIDIA新一代显示芯片的回应，AMD的HD 6000系列显示芯片终于开始向低端发展，作为先锋的就是HD 67XX系列，其中RADEON HD 6790由于定位千元市场，与对手最新产品恰好形成对位，因此受到了玩家广泛的关注，这是一款什么样的产品，会如何改变千元级市场的格局呢？

RADEON HD 6790采用与HD 68X0相同的Barts核心，40nm工艺制造，支持DX11，采用两个超线程分配处理器，在曲面细分等特效方面有明显的性能提升，使用UVD3视频解码引擎，支持MPEG-2、DivX/xVid视频硬解码。它也同样标配1GB GDDR5内存，内存位宽256bit。其核心内部规格略有缩减，流水线、ROPs、纹理单元数量由HD 6850的960/32/48个降低为800/16/40个，不过核心/显存频率有所提升，因此理论计算能力降幅不大，内存带宽甚至更高（见规格对比表），明显超过竞争对手。从AMD的样卡来看，RADEON HD 6790的PCB和散热、输出配置也与RADEON HD 68X0系列类似，更证明了它的血统。

我们的测试平台采用AMD 6核1090T处理器，微星890FX主板，双通道Kingmax DDR3 1600内存，希捷7200.12硬盘。安装Windows 7旗舰版和AMD 11.04测试版驱动。

从测试成绩看，RADEON HD 6790在大多数项目中有很好的表现。而同属千元级产品，与对手的功耗、温度也相当，在极端温度测试中其核心温度冲高到86℃之后，增大的风扇转速会将其压制到更接近对手的82℃，2D桌面/3D满载状态的系统总功耗测试，RADEON HD 6790为177W/321W左右，对手则为165W/337W左右，也非常接近。P

规格对比表

显卡型号	RADEON HD 6850	RADEON HD 6790	RADEON HD 5770	GeForce GTX 550 Ti
市场定价	1299元	1099～999元	899元	1099元
GPU代号	Barts	Barts	RV840	GF116
GPU工艺	40nm	40nm	40nm	40nm
GPU晶体管	17亿	17亿	10.4亿	11.7亿
着色器数量	960	800	800	192
着色器组织	(1D+4D)×192	(1D+4D)×160	(1D+4D)×160	1D×192
ROPs数量	32	16	16	16
纹理单元数量	48	40	40	32
核心频率	775MHz	840MHz	850MHz	900MHz
着色器频率	775MHz	840MHz	850MHz	1800MHz
理论计算能力	1.49TFLOPs	1.34TFLOPs	1.36TFLOPs	1.04TFLOPs
等效内存频率	4000MHz	4200MHz	4800MHz	4104MHz
内存位宽	256bit	256bit	128bit	192bit
内存带宽	128GB/s	134.4GB/s	76.8GB/s	98.5GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
内存容量	1024MB	1024MB	1024MB	1024MB
DX版本支持	11	11	11	11
HD视频技术	UVD3	UVD3	UVD2	PureVideoHD
通用计算接口	Stream	Stream	Stream	CUDA

测试项目	项目（设置）	RADEON HD 6790	GeForce GTX 550 Ti
3DMark11	总分（Performance）	P2962	P2362
3DMark Vantage	总分（High）	H8186	H7906
	GPU（High）	7571	6912
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	26.8fps	25.8fps
尘埃2	1920×1080 Ultra 4×AA	36.4fps	32.2fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra 4×AA SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	45.3fps	42.3fps
失落星球2	1280×720 High	37.7fps	40.9fps
生化危机5	1920×1080 High 4×AA	71.3fps	64.0fps
街头霸王4	1920×1080 High 8×AA	89.12fps	99.90fps
furmark	极端折磨模式	86℃	79℃



这是一款性价比出色的千元级显卡产品，在大部分应用中拥有压制对手的能力。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： AMD
上市状态： 已上市
售价： 999～1099元
附件： 样卡无
推荐用户： 追求品质的中高端游戏玩家和DIYer
咨询电话： 无
相似产品： NVIDIA GeForce GTX 550 Ti等



畅享娱乐生活
戴尔Studio XPS 8300台式机

■晶合实验室 Red


底部的出风口，视觉效果较好


机箱正面采用弧形设计，并配有多功能读卡器接口


机箱顶部有2个USB 2.0接口，以及3.5mm立体声接口

“XPS”一直给人以高性能、时尚的印象，该系列拥有优秀的售后服务和出色的产品细节设计，是戴尔旗下仅次于Alienware的中高端子品牌，备受中高端玩家的喜爱。继笔记本系列全面推出新品后，不久前戴尔又发布了这款采用Sandy Bridge处理器的“XPS 8300”，至此XPS台式机产品线也更新到了最新平台。

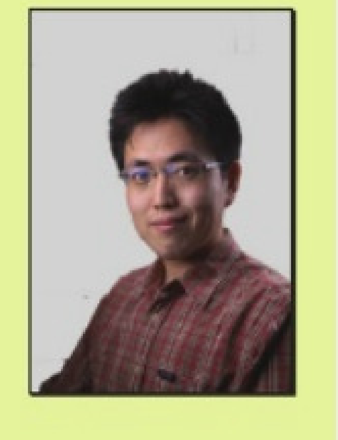
XPS 8300的起售价为5999元，测试样机配备了型号为ST2320L的23英寸显示器，而且硬盘、显卡也采用了更好的配置，其中硬盘容量由默认的500GB升级至1TB，显卡由NVIDIA GeForce GT420更换成了游戏性更强的AMD RADEON HD 5770，自选后戴尔官网售价为8159元。与低配的XPS 8300一样，样机处理器为酷睿i5 2300，内存为4GB DDR3 1333（2GB×2），可胜任一般家用图像处理、视频编辑等复杂运算任务。所以如果不玩大型游戏，低配版的性能对家庭用户来说已经足够。而对于游戏玩家，分辨率1920×1080的23英寸显示器可带来更好的视野，AMD RADEON HD 5770的性能也接近曾经的旗舰AMD RADEON HD 4890，可以在较高的画面设置下流畅运行新游戏。这款产品还通过了THX TruStudio PC认证，集成的7.1声道声卡与一般集成声卡相比在播放电影时的临场感更真实。


拆卸前面板后，可方便地拆卸光驱、USB扩展接口，另外可见大量散热孔，有助于降低机箱内部温度


机箱侧面板印有“XPS”Logo

机箱采用了时尚的黑白配色，工业设计水平很高。正面顶部微微上翘，边角处均经过小弧度处理并配以光亮的装饰条，视觉效果比较出色。正面还有2个USB 2.0接口，它们设计在DVD刻录光驱下的滑动式挡板后。多功能读卡器接





戴尔Studio XPS 8300的外形美观、接口丰富，整机的噪声和发热量都控制得较好，在均衡配置的保证下，它能胜任视频编辑、图形设计、图像渲染等复杂工作。AMD RADEON HD 5770显卡可以提供不错的游戏性，能在较高设置下畅玩最新大作。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

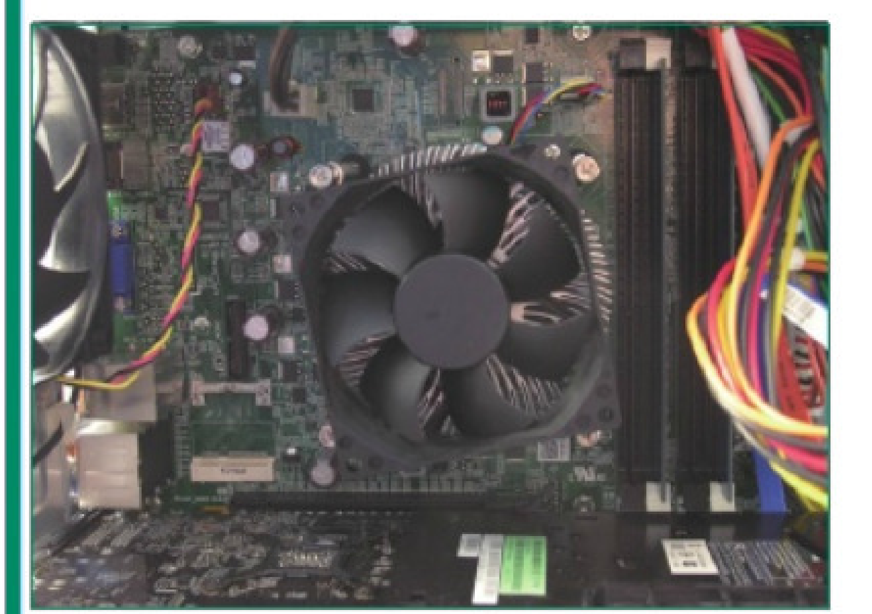
厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 8159元（自选配置，含显示器价格）
附件： 连接线、键盘、鼠标、说明书等
咨询电话： 400-884-5121（售前咨询）
推荐： 家庭用户
相似产品： 宏碁AG3600、联想锋行K330


AMD RADEON HD 5770占双插槽位置，有HDMI、DisplayPort、及双DVI接口


后部接口

口安排在正面上方，使用起来比较方便。顶部设计有隐藏式托架，有便于操作的多个接口，如果把机箱放在桌下使用，可以明显体会到这种设计带来的便捷——插拔U盘时再也无需弯腰寻找接口，耳机走线也更容易。该机配有手感不错的USB键盘及鼠标，键盘上有各类快捷键，它们的造型都与机箱设计很相称。

拆解后可见H67芯片组主板，它做工扎实，配上最大功率460W的电源，也给日后DIY留有了一定空间。我们对XPS 8300进行了长时间测试，得益于机箱出色的散热设计及采用的静音风扇，XPS 8300工作时噪声较小，烤机时处理器最高温度仅65℃。


内部走线工整，有利于散热

戴尔Studio XPS 8300测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	单线程	4009
	多线程	13839
3DMark06	默认	16639
3DMarkVantage	P模式	10647
3DMark11	E模式	
PCMark Vantage	PCMark	8420
	内存	6669
	电视和电影	4795
	游戏	7928
	音乐	6598
	通讯	10909
	生产力	7252
	硬盘	4528
Windows 7 体验指数	基本分数	5.9
	处理器	7.4
	内存	7.5
	图形	7.4
	游戏图形	7.4
	主硬盘	5.9
孤岛危机2	1920×1080，最高	27.7fps
星际争霸2	1920×1080，最高	47.2fps

戴尔Studio XPS 8300主要配置

项目	参数
操作系统	Windows 7家庭高级版本（64位）
处理器	Intel 酷睿i5 2300（2.8GHz，睿频最高至3.1GHz）
主板芯片组	Intel H67
内存	2GB×2（DDR3 1333MHz）
显卡	AMD RADEON HD 5770（显存1GB）
硬盘	1TB（7200r/m）
光驱	16×DVD+/-RW
网卡	10M/100M/1000M自适应
电源	最大功率460W



清新小可爱

Kingmax玲珑碟 U盘

■晶合实验室 Red

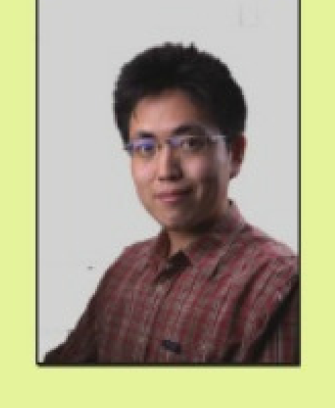
每天过着快节奏的生活，在钢筋混凝土的“丛林”中穿梭，城市中充满了现代工业的气息。对许多人来说，这样的环境容易让人身心疲惫，他们的生活中需要更多令人放松的自然、可爱元素。KINGMAX的这款“玲珑碟”采用了明快的配色，外壳橡胶材料非常柔软，视觉和触觉上都给人一种清新怡人的气质，它有红、蓝两种配色版本，表面装饰花纹和挂饰也不同。

橡胶材料的外壳除了装饰作用外，还具有抗冲击及减震功能，即使不慎掉落或被重物砸中，该材料的柔韧性也能起到缓冲的效果。当把玲珑碟作为钥匙链或手机链的时候，柔软的外壳也不会像金属外壳U盘那样易在手机屏幕上留下划痕。

U盘采用了PIP封装，有4GB、8GB两种容量版本，我们测试的为红色版8GB，它格式化后的容量为7.48GB。在ATTO Disk Benchmark的测试中，该产品的最高读写速度为25.1MB/s和6.1MB/s，读取速度较为理想，写入速度并不突出，值得注意的是即使32kB大小的零散文件，也能达到5MB/s的平均写入速度，非常适合用来存储文档、图片。



外观与实用性兼顾的一款产品，它小巧的体积易于携带，外壳柔软触感出色，目前只有4GB和8GB两种版本。它的性能适合用来存储文档、图片，是学习工作中的好帮手。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： 不详

厂商： 胜创（Kingmax）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 样品不详
咨询电话： 800-830-9527（客户服务）
推荐： 学生、职员
相似产品： Kingston DataTraveler Mini Fun G2等



雍容优雅
三星S23A550显示器

■晶合实验室 魔之左手

三星SA550系列显示器外形设计非常出色，其中央部分透明的圆形底座，比环形设计更加牢固，且可以在下面压一些喜欢的图片、日程表、名片等。而其支撑柱设计更有特色，从底部就可以将电源、数据导线引入支撑柱，直接连到接口处。另外它还采用了琉晶（TOC）工艺透明外壳和边框、隐藏式“灵智”触摸按钮、圆滑曲面面板等，在使用时从前到后都浑然一体。

S23A550是SA550系列中的23英寸型号，采用16:9规格LED面板，全高清1920×1080分辨率，1000:1对比度，动态对比度达到百万级别，响应速度为2ms，支持DVI、VGA、HDMI接口输入。它采用灵敏感光技术和热释电红外（PIR）传感器感觉周围光线和用户是否处在使用位置，并自动调节亮度，加上灵慧节能技术，使其能耗大大降低，我们的实测最高功耗仅有27W左右。

在实际显示能力测试中，其色彩显示鲜艳丰满，灰度和色阶显示比较出色。其左右和上方可视角度都在80°以上，下方略小一些，配合-5°～30°的俯仰角度，可视范围很大。





这是一款外形、功能、功耗都比较出色的显示器，不过价格也比普通产品要略高一些。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 1729元
附件： 电源、数据联线，说明书等
咨询电话： 400-810-5858（热线电话）
推荐： 追求优雅风范的家庭、商务用户
相似产品： ML228H-A、LG E2360T等



突破极限
希捷Barracuda XT 3TB硬盘

■晶合实验室 魔之左手

2.1TB容量曾经是硬盘厂商和芯片组、操作系统厂商的一个门槛。不过随着UEFI BIOS、Windows 7、GUID分区表（GPT）的出现与普及，以及磁碟容量的提升，3TB硬盘的制造、应用已不再是问题，随之而来的就是这一容量产品的不断出现，希捷为我们带来的Barracuda XT 3TB硬盘就是其中一款。

这款硬盘为标准3.5英寸规格，底部电路板采用倒装方式。其转速为7200r/m，安装64MB缓存，单碟容量约600MB，采用SATA3接口，平均寻道时间8.2ms，支持NCQ技术。它的工作平均功耗为9.2W、噪声32分贝，待机时功耗6.4W，噪声28分贝，实际测试中感觉振动与发热量和较低容量产品没什么差别。这款硬盘支持希捷SmartAlign技术、高级格式化4K扇区标准和DiscWizard软件，后者可让较旧的Windows XP和PC BIOS系统获得全部的3TB容量。

在所有的测试中，其最高持续传输速度都轻易超过了150MB/s，最低持续传输速度也在100MB/s以上，而突发速度甚至达到350MB/s以上，表现出了SATA3外部传输速度高达600MB/s的优势。

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款性能相当强大的硬盘，不过对操作系统、BIOS等有一定的要求，在采用时需要考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：不详

厂商： 希捷（Seagate）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 样卡无
推荐用户： 追求高性能大容量存储的用户
咨询电话： 400-887-8790（售前支持）
相似产品： 日立、西数3TB硬盘等



沉默的浪潮

——那些互联网名人背后的无名大众

■本刊记者 Enigma

序

“在未来，每个人可以有15分钟的时间变得世界闻名。”

1968年2月，每一位拿到瑞典斯德哥尔摩现代艺术馆展览目录的观众都在内页中读到了这样一句话。时光飞逝，到了1979年，这句宣言的发表者，著名当代波普艺术先驱安迪·沃霍尔再次重申了他在11年前留下的论调：“……我在60年代的预言终于实现了：在未来每个人都会出名15分钟。”从此开始，“15分钟的名声”变成了一项在娱乐行业与流行文化中炙手可热的表述概念，为无数励志读物与不甘平凡的民众提供了一条醒目的口号。虽然安迪·沃霍尔这位作古于1987年的前卫艺术领袖直到逝世都未曾亲历过全球互联网对环球媒体引发的巨变，但只要环视一下我们身边的现状，任何人都会被这位当代艺术教父言论的预见性所折服：在互联网把全世界链接在一起的今天，任何人都有机会在陌生的大众面前展露自己的才华，“闻名世界的15分钟”不再是一句虚妄的宣言，而是确定无误展示在所有人面前的现实。



“作品商业化”引发的争议暂且不论，从预见性的角度来说，安迪·沃霍尔的眼光无疑是值得欣赏的

与以往的媒体模式相比，对于传统形态中身为信息接收者的平凡大众而言，互联网最显著的进步无疑就是“名望壁垒”的逐渐瓦解。对于如今的网络群众来说，无论是写作、绘画、音乐还是自编自导自演的视频作品，只要是可以脱离实体装置媒介进行传播的艺术形式，只要发布者拥有最基本的互联网使用经验，可以找到合适的传播网站，那么让自己的创作成果光明正大地展现在其他观众的面前完全就是易如反掌。不仅如此，如果在互联网上发表的作品内容与大众群体的审美标准相符的话，那么在追求效率的网络媒体与提倡自由分享精神的社交平台进一步的推波助澜之下，短时间内获得惊人的知名度与旺盛的人气根本不是什

么问题。只有在这个信息流通理论上几乎不存在滞后的互联网时代里，使用东八区时间标准的我们才会在第一时间内聆听到其貌不扬的苏格兰无业大妈、第三季《英国达人》选秀亚军得主苏珊·抹大拉·波伊尔那一鸣惊人的曼妙歌喉，欣赏到那成员平均年龄不到20岁的英国街舞组合Diversity的精彩表演，并且在最短的时间内发表出自己的看法意见，向其他人进行传播，让身为“沉默的大多数”的自己也有权利为媒体推广的浪潮贡献力量。“人人都有机会成为传媒的一份子”，这，就是互联网环境带给我们的最大收益。

然而，在我们享受这种新媒体模式带来的便捷与自由的同时，某些实质上很难称之为“正面榜样”的人物走红现象也逐渐开始进入我们的视野：声名远扬如那位以“清水出芙蓉，天然去雕饰”的“S型身材”雷倒无数网民的“芙蓉姐姐”，新鲜出炉如那位号称“9岁起博览群书，20岁达到顶峰，智商前300年后300年无人能及”的“凤姐”，一位又一位秉承着“你方唱罢我登场，雷死众人不偿命”原则闪亮上台的“网络名人”在为无数网民大众创造出数之不尽的笑料谈资之余，悄然走红却也是不争的事实。但是，如果我们能够冷静下来重新回想一下这些“名人”走红历程的来龙去脉，很容易意识到这个问题：这种本质上无异于闹剧的事件为什么会创造出万众瞩目的焦点人物？推动这些“名人”一步步走红的根源究竟是那些别有居心的网络推手，还是某些更为复杂的群体行为？



如果没有网络，我们要想聆听“苏珊大妈”的歌喉恐怕只有寻找打口碟一条路

空虚的呐喊

“觉醒吧，道德！”

对于大多数资历尚浅的国内网民来说，上面这句只有五个字的口号至多不过是一声空洞的叫嚣罢了。然而，如果你的网龄在6年以上并且互联网带给你的收获不仅仅是泡菜网络游戏的话，我敢保证，这句口号你肯定不会陌生：

凌晨3点，注意力开始逐渐涣散，你用力摇摇头，草草结束手头的这局《魔兽争霸Ⅲ》局域网对战退出了游戏。扭头看看左右两边，烟雾缭绕的污浊空气中，坐在一排排闪烁不定的17寸CRT显示器面前的陌生人露出了一张张表情空洞的苍白面孔，你清楚，自己的脸色肯定与这些同类相差无几。再次用力摇摇头驱走睡意，拎起上机前买来的廉价纯净水润润喉咙，你百无聊赖地点开一个个散布流言蜚语的BBS与留言板，用一目十行的眼神无精打采地浏览起那些无聊的发言与贴图。突然，当你无意间点开一个标题耸人听闻的帖子链接时，耳麦中传来的一声咆哮瞬间将平淡的气氛撕扯得支离破碎：

大作家张斌
道德流行网
www.dzjzb.com
我要让道德成为流行

“大作家张斌”的个人主页截图，没错，就是这种极具冲击力的风格

“觉醒吧，道德！”

这声愤怒呐喊毫不留情地淹没了Winamp中播放的情歌，势不可挡地戳穿了你的鼓膜，差点让毫无心理准备的你从网吧的位子前面蹦起来。不仅如此，你周围的其他通宵者注意到了你的异状，纷纷用目光投来了无声的谴责。你手忙脚乱地按下键盘右上角的“Esc”键终止了这声扰人清梦的怒吼，然后把页面边上的滚动条一拉到底，在最下方的回复框中噼里啪啦地敲出一行字来：

“是哪个不知好歹的家伙半夜不睡觉乱帖大作家张斌的东西？！”

没错，这句曾经让大批网民虎躯一震的呐喊背后，挺立着一位曾经声名远扬的咆哮者，那就是——“大作家张斌”。

即便以如今的标准来看，在这位自诩为“大作家”的过气网络名人身上，我们依然可以发现无数令人瞠目结舌的噱头，以下是这位“大作家”遗留在互联网上的自我简介节选：

“大作家张斌名叫‘大作家张斌’，简称‘大作家’，男，身高9小孩（180厘米），体重154小孩（77公斤），身体健康，讨厌抽烟，不爱喝酒。大作家0年0月0日（公元1973年4月29日）生于北京，未婚，上无老下无小，个人网站大作家张斌道德流行网。”

“大作家张斌最重要的文学作品是会让道德成为流行的关于永久和平与永恒爱情的惊险益智书《金色的天空》，很多读者主动提价购书，目前该书第一集售出的最高单价为人民币500元，而其定价仅为20元。该书的内容和它的发行价格一

样对读者而言都是个奇迹。另一部真实记录了27岁那一年他从张斌成为大作家张斌的环境、肉体和精神变化的全过程的《英雄或骗子的故事第一集二十七岁》也是大作家张斌的代表作。”

限于文章篇幅与实际内容，“大作家张斌”的其余简介内容在这里不再赘述。不过，我相信仅凭上面的两段文字也足以令诸位读者朋友对这位“大作家”的风格留下印象：是郁郁不得志的天才，还是……用耸人听闻的行为博取关注的癫狂者？

然而，网络上流传的自吹自擂，终归只能是妄言罢了。现实中的“大作家张斌”又是一位什么样的人物呢？

“大作家张斌”的真名为张斌，1973年出生于北京，幼年时双亲离异，由母亲抚养成人。这个单亲家庭的生长环境究竟如何我们不得而知，但是从目前的资料来看，我们可以很清楚地发现这位“大作家”并不是什么不学无术的庸材：1992年9月，张斌考入了南京邮电大学。然而就在不久之后，这位大学新生就因违反校规而被留级，最后不得不以肄业生的身份离开了校园。走上社会的张斌曾经从事过不少谋生职业，但是拮据的生活状况一直未能得到改善。彷徨之余，他开始把自己的文字作品装订成册并进行售卖，但这种手工制作的刊物究竟能够获得什么样的销量，大家想必都能猜得到。如果“大作家”的故事到此为止的话，我们对他的印象恐怕也只会停留在“希望能够依靠自己的努力改变生活现状却收效甚微的平凡大众”而已，但是，这个辛酸的故事迎来的却是一个凄惨的结局：2006年，张斌结识了一位来自内蒙古的北漂族姑娘，由于拥有着比较接近的生活经历，两人逐渐展开了交往。然而，现实中的爱情并没有理想中那么浪漫，微薄的收入带来的生存压力逐渐引发了两人间的摩擦，随着矛盾一步步走向激化，最终，在2007年1月12日，已经不堪忍受的张斌在与女友展开的争执中将对方杀害。2007年1月30日，在逃的张斌被警方抓获，随后被北京市一中法院判处死刑，缓期两年执行，后来由于在狱中表现较好，于2009年9月减刑为无期徒刑。

这位曾经在互联网上用自己高喊的口号博得大群民众关注的网络“名人”下场居然是如此凄凉，震惊之余，整个故事又会在多少人的心中留下印象呢？答案是——几乎没有。

没错，遗忘——这就是“大作家张斌”在入狱之后，热衷于追捧奇人异事的网络大众给予这位曾经的“红人”展现出的最终态度。如今，由“大作家”本人建立的“大作家张斌道德流行网”已经由于域名到期而无法打开，百度百科的词条中也找不到关于他的主题，甚至连百度贴吧都只能通过“帖子搜索”功能来找到残存的只言片语。这位过气的名人在那浩瀚如烟的互联网中留下的唯一印记，只有在著名开放式中文综合社区论坛“西祠胡同”中的86页由“大作家”本人发表的帖子——近百页人气低迷、回音寥寥无几的个人主题而已。

事实上，即便是在“大作家张斌”依旧活跃于网络的时代里，大多数围观的看客在点评与传播时的态度也丝毫谈不上“尊敬”与“钦佩”，“嘲笑”与“恶搞”倒是众多群众喜闻乐见的表现。那么，有关这种现象，“大作家”本人的态度又是如何呢？

抛去那些空洞的自我拔高不论，让我们把注意力放在这两段文字上。首先，这是“大作家张斌”自我介绍中的又一段节选：

“大作家张斌家的窗台是整条平安大街上麻雀最多的一个窗台，每天都有七十多只麻雀来这吃东西，春夏的时候还有大麻雀

制书工艺

书是这样作出来的（为什么卖50块钱一本）

大作家张斌《金色的天空第一集只有受过苦的人才能成为大英雄》一本卖50块钱，有些读者嫌书价太高，可您知道它是怎样作出来的吗？

第一步、打印

以前是到外面打印，现在大作家张斌有了自己的激光打印机可以在家打印了。但是这台二手打印机走纸有点毛病，连续打印会朝一个方向越来越偏，如果用打偏的纸做书，最后裁切时就可能把字切掉，所以不能连续打印，只能打印完一张纸后再放一张纸，加上在键盘上敲页码的时间打印一面A4纸平均要耗时15小孩以上！一本《金色的天空第一集只有受过苦的人才能成为大英雄》280页连封皮要用72张A4纸，打印143面，耗时2145小孩。

第二步、折页

把A4纸折叠成A5的，折一张要10小孩，折叠封面要1小孩笑，一本书72张A4纸，耗时770小孩。

第三步、排序

折叠好的A5纸要按照页码顺序排好，要一张张的检查页码，这一步要很仔细，排错一张整本书就废了。要检查两遍。每遍一张耗时4小孩总耗时568小孩。

第四步、压平

叠放在一起的折页闭口那边高开口这边低，要把它们压平。这要耗时1小孩笑。

第五步、对齐

在桌子上蹾首个的磕，使上下左右都尽量的齐，然后在上下两边夹夹子。这步看着简单其实很讨厌，夹好夹子后老是发现纸是斜的又要重来。耗时10小孩笑。

第六步、订钉

一本书0.07小孩厚要用大号订书机大号订书钉，大作家张斌的订书机用的很勉强。一本书要订三个钉，订钉前要在双面画装订线。订钉后要用铁锤砸。此步耗时10小孩笑。

第七步、涂胶

在订好的书脊和书钉上涂胶，大作家张斌用的是白乳胶。要涂三遍胶。第一遍涂好后晾到快干时垫六小片纸贴在三个书钉两面。第二遍涂好后晾到快干时在书脊贴一整条纸。再晾一小孩哭涂第三遍胶粘上书皮。这时候的书大作家张斌称之为毛坯书，是A5的。小心不要让多余的胶出现在不该出现的地方防止最后看不到第一页。此步耗时一个半小孩哭。

第八步、裁切

把A5的毛坯书切成32开要切三刀。这是最危险的一步，一刀下去切坏了前七步就白干了。但是大作家张斌的切纸刀压板的压力不够，大作家张斌用手使劲按着书书有时还要动，一动就成斜的了。这一步的关键是要把书的位置摆正确，按牢。耗时20小孩笑。

第九步、套膜

打印的封面是怕磨的，所以要套一层透明塑料膜。大作家张斌用的是现成的透明书皮，套上后一本精美的书就做好了。裁切也是按照透明书皮的规格走的，不是正32开。此步耗时5小孩笑。

以上九步累计耗时11643小孩合三个多小孩哭。如果干活走神了耗时要更长。如果算上写书的时间，排版的时间那就长了去了。

按照当前北京小时工最低工资标准一小孩哭6块钱，三小孩哭是18块钱这就是大作家张斌做书的手工钱了。120克书皮纸一大张3块9，可切10个书皮每张3毛9加上切纸工时计5毛。内页71张70克胶A4纸每张4分计2块8毛4分。乳胶1毛、书钉1毛、透明书皮2毛、墨粉每面A4计1分143面共1块4毛3分、激光打印机功率850瓦电脑功率500瓦打印143面A4纸耗时2145小孩共耗电0.8度每度4毛4计3毛5分。

这样算起来一本《金色的天空第一集只有受过苦的人才能成为大英雄》除去写作、排版与工具折旧之外的成本是23块5毛2分。

50元的书价里还包含国内平邮邮费，使用最便宜的包装北京寄到青岛的费用是5块5毛5（邮局实收5块6毛）而比青岛更远的地方邮费更贵。

——大作家张斌大作家三十年六月七日

（阿拉伯数字与汉语数字的滥用一直让大作家张斌头疼，现在索性乱用了，小学教育有问题啊。）

点击此处看论坛中对制书工艺的讨论

“大作家张斌”DIY作品的流程介绍，可以看出，抛去单位细节不论的话，“大作家张斌”的行为能力还是相当有条理的

嘴对嘴喂小麻雀，你可以来大作家张斌家亲自喂他们。”

然后，在“大作家”的一篇名为《朋友的意义》的歌词（自称）结尾，他写下了这样一段话：

“可能是我太想有个朋友了吧。说不定哪天一抬头就突然死了，还是一个人，……那些骂我的人你使劲骂吧！最好打电话骂我让我听见！怎么都不敢打电话呀？有人骂总比没人理好！我好想整天都能有人理我呀。”

在我看来，相比于那些癫狂无度的口号呐喊，这两段短短的文字所展现的才是最真实的内容。

虽然发达的互联网为我们创造了便利的交流途径，但如果透过现象去观察本质，我们在网络化交流的过程中所面对的依然是冰冷的机械。我们用字符和数字组成的ID代替自己的面孔，用键盘敲打出的印刷体文字来代替声情并茂的发言，在这种交流的大环境下，我们丧失的会是什么呢？

如果让“沉默的大多数”都有机会来阐述自己的观点，那么最终得到的结果又会是什么？

和以往一样，进入网络时代的民众需要能够提供谈资的奇人异事来作为交流的核心主题。没错，抓住机会凭借自己的实力从籍籍无名一跃成为核心焦点的苏珊大妈带给我们一个典型的励志故事，这种通过努力改变命运的平民主角无疑是平凡大众最为热衷的讨论题材之一；身为王室成员的威廉王子与平民阶级出身的凯特·米德尔顿终成眷属，这种灰姑娘式的童话成为广大民众津津乐道的话题也是情有可原。然而，在这些耐人寻味或者趣味横生的主题之外，身为群众的网民大众还需要其他方面的话题来充实精神需求吗？答案当然是肯定的。

就好比平面媒体时代的低俗小说与地摊小报热销一时一样，网络时代的民众同样需要那些没有内涵缺乏营养的噱头笑料来作为茶余饭后的闲聊内容。正因如此，我们才会在2010年的国庆节长假中看到让人反胃无比爆笑不止的虚拟丑角“小月月”粉墨登场，才会在2011年的3月末目睹“龅牙哥”与“茫然弟”的迅速走红。同时，随着互联网信息的爆炸性膨胀，这种廉价的笑料更新换代的速度也变得越来越快——仅仅过去一个月的时间，网民便对Photoshop改图贴遍网络的“龅牙哥”失去了兴趣，关注的焦点转移到了一枚拥有五条红色横杠的臂章之上。至于这次的闹剧又会持续多久，结合之前的经验，想必大家心里都有数。

归根结底，在如今的互联网上，专业媒体的力量依然强大，网络推手的能量也不容小觑，但是，在这种“每天都可以是狂欢节”的开放式舆论环境中，广大拥有发言权的平凡群众才是左右论调风潮的真正主宰，这是任何人都无法否认的事实。

不过，这种结论似乎又有些矛盾：既然各种娱乐议论话题的创造者与消费者同样都是广大群众本身，那么为什么会有层出不穷令人反感的低级趣味闹剧角色被网民大众推到舆论的风口浪尖之上，让一个个原本应该在群众的嬉笑怒骂中灰飞烟灭的丑角摇身一变成为“网络红人”呢？作为一个整体概念，民众群体的行为特征究竟会是如何呢？

如今，锒铛入狱的“大作家张斌”在互联网上留下的痕迹早已被沉默的浪潮冲刷得所剩无几，上面这张截图算是比较集中的一小部分内容。顺带一提，那些重复的贴子题目并不是系统错误



你还记得这个曾经在2010年国庆黄金周盛名一时的虚拟闹剧主角吗？

从“沉默的大多数”到“沉默的浪潮”：群体行为的本质特征

众所周知，无论是创造文明还是进行社会活动，自始至终人类的大多数行为都是在“集群”的前提下进行的，“群居型生物”是这种分类的正确表述。那么，作为群体的人类，其内部协作原理又有何种特征呢？是否可以通过简单地将个人的习惯、价值观与道德原则等量放大，或者直接将个体行为的数据叠加进而得出群体行为的规律总结呢？答案是否定的。事实上，尽管将人类作为一个整体来进行研究的学术著作数量要远远少于对独立个体展开分析的典籍，但是，随着近代民

众力量的逐步崛起，“人类群体行为的本质”逐渐成为了社会学领域所关注的热门话题。在这段不算悠久的学术研究史中同样不乏一些值得深思的作品，出自法国著名社会心理学家古斯塔夫·勒庞手笔的《大众心理研究》就是其中的代表作之一。

对于大多数读者朋友来说，勒庞这个名字恐怕不会像犹太精神分析学家西格蒙德·弗洛伊德那样耳熟能详，这里简单介绍一下此人的生平：古斯塔夫·勒庞出生于1841年，在他的童年阶段，巴黎的民众已经在街头筑起了街垒掀起了革命的浪潮，随后从二月革命到巴黎公社，整整半个世纪的时间中，这位社会心理学家见证了无数民众运动的兴衰历程，耳濡目染之下写出了一系列以“大众群体活动”为主题的论著。值得注意的是，由于时代的局限性，勒庞在著作中所展现出的思想倾向明显存在着不少偏颇，首先，我们在《大众心理研究》的作者前言部分就能看到这样一句话：“遗传赐予每个种族中的每个人以某些共同特征，这些特征加在一起，便构成了这个种族的气质”，很明显，尽管在提出的时代可以称得上是流行观点，但这种充满种族主义色彩的论调是绝不会被当今的大众舆论所接受的；其次，阅读过勒庞的著作后，我们可以发现勒庞的观点明显倾向于欧洲古典君权思想的代表之一——马基雅维利主义，认为作为群体的大众缺乏坚定的意志与理智的判断能力，必须在拥有坚定意志并奉行“不择手段”原则的专制领袖指引下，才会让无序的集体行为转变为有效的实践力量。正因如此，英文版的《大众心理研究》才会给书名加上“乌合之众”这样一个前缀，而在正式出版的中文翻译版里，这个前缀同样被保留了下来。

但是，尽管拥有诸多的不足与缺陷，从归纳与总结的角度来看，《大众心理研究》依旧不失为一本对“群体行为”本质进行探讨的思想著作。下面就让我们一起来看看这几段摘自原著导言与“群体心理”部分的文字，对照如今互联网上出现的各种实际群体行为进行一番分析：

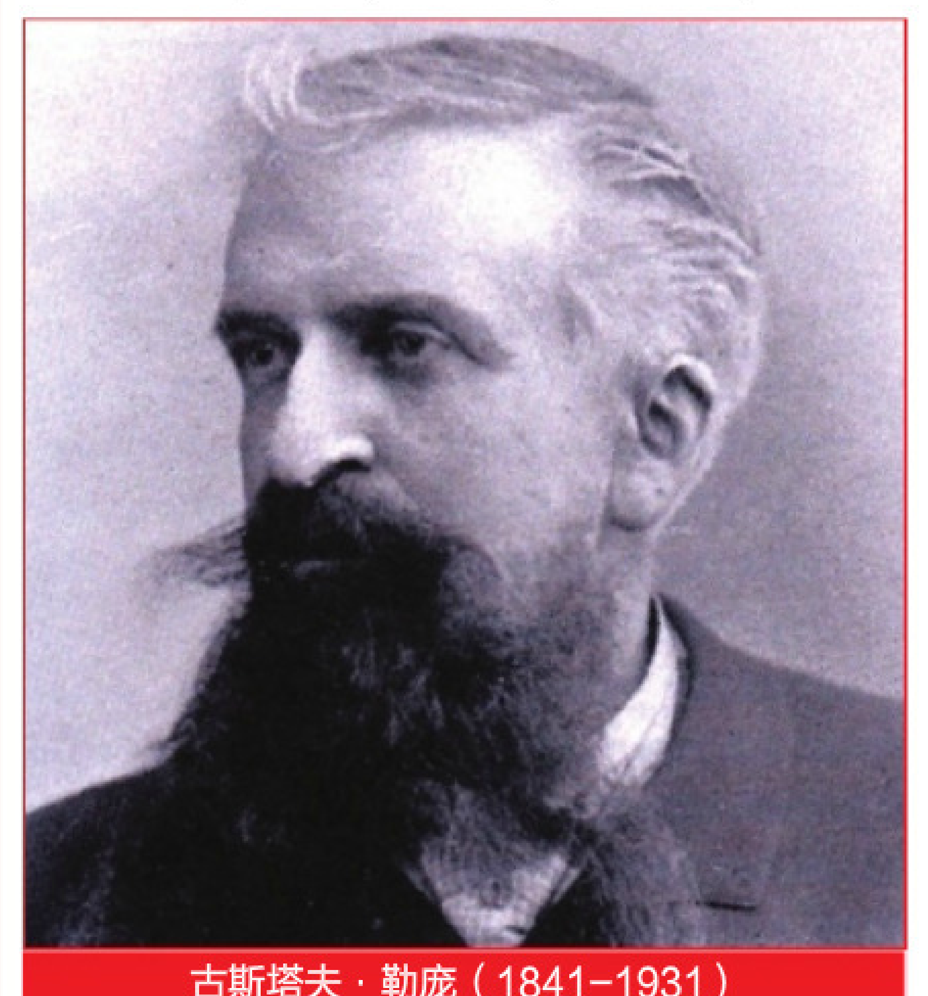
1.“在以往视为当然、如今已经衰落或正在衰落的众多观念的废墟之上，在成功的革命所摧毁的许多权威资源的废墟之上，这股代之而起的惟一力量，看来不久注定会同其他力量结合在一起。当我们悠久的信仰崩塌消亡之时，当古老的社会柱石一根又一根倾倒之时，群体的势力便成为淮一无可匹敌的力量，而且它的声势还会不断壮大。我们就要进入的时代，千真万确将是一个群体的时代。”

——如果对历史进行一番回顾的话，我们很容易便会意识到这样的事实：在时间的长河中，能够留下印象让众人铭记的，往往都是那些英雄豪杰与身为统治者的少数派人物而已，创造历史的真正主体——群众本身则并没有保留下来多么深刻的痕迹。直到近代，随着启蒙运动的兴起，作为整体而存在的平凡大众才真正确立了自己的地位，成为了社会学关注的重要项目。而在进入网络时代之后，互联网这种开放式的交互媒介为广大群众提供了一处便捷的阐述交流平台，每个人都拥有成名立万的机会，一个真正属于群体的时代已经到来。

2.“如果群体中的个人只是把他们共同分享的寻常品质集中在了一起，那么这只会带来明显的平庸，而不会如我们实际说过的那样，创造出一些新的特点。……即使仅从数量上考虑，形成群体的个人也会感觉到一种势不可挡的力量，这使他敢于发泄出自本能的欲望，而在独自一人时，他是必须对这些欲望加以限制的。他很难约束自己不产生这样的念头：群体是个无名氏，因此也不必承担责任。这样一来，总是约束着个人的责任感便彻底消失了。”

——但是，当今的网络舆论结构体系在赐予广大网民发言权的同时，亦将这种行为的一项重要附加因素剥离而去，那就是“言责自负”的责任前提。在BBS和留言板上那些成篇累椟的跟帖发言中，我们能够看到的仅仅是文字格式的言论本身，发言者的真实身份往往无从经见。这种匿名交流的形式在一方面使得讨论者的言论文字所有权无从保障，另一方面也从客观角度把参与者的责任感降到了最低层次，造成的直接后果就是“网络水军”与“网络推手”大行其道，低俗功利的网络闹剧与丑角红人层出不穷。自由诚然是可贵的，但权力的另一面就是代价，自由同样不是免费的。

3.“群体通常总是处在一种期待注意的状态中，因此很容易受人暗示。最初的提示，通过相互传染的过程，会很快进入群体中所有人的头脑，群体感情的一致倾向会立刻变成一个既成事实。……一些可以轻易在群体中流传的神话所以能够产生，不仅是因为他们极端轻信，也是事件在人群的想像中经过了奇妙曲解之后造成的后果。在群体众目睽睽之下发生的最简单的事情，不久就会变得面目全非。群体是用形象来思维的，而形象本身又会立刻引起与它毫无逻辑关系的一系列形象。”


古斯塔夫·勒庞（1841-1931）

——必须承认，在经历了十余年的发展与适应后，大众网民的平均素质得到了显著的提高，然而，和彻底摆脱流言绯闻影响的等级相比，现今的网民认知水准依旧存在着不容乐观的差距。另一方面，随着互联网信息数量的爆炸性增长，面对鱼龙混杂泥沙俱下真假难辨的各类传闻，身为信息接收者的群众网民表示不知所措也是正常反应，彷徨之余选择看似有理有据且能被自己所理解的内容作为答案并不意外。轻信于符号化的简单结果，然后用自己的理解加以诠释渲染展开进一步传播，最终导致曲解的谬论广为流传，可靠的网络公信力彻底化为泡影，这就是如今网络民众舆论

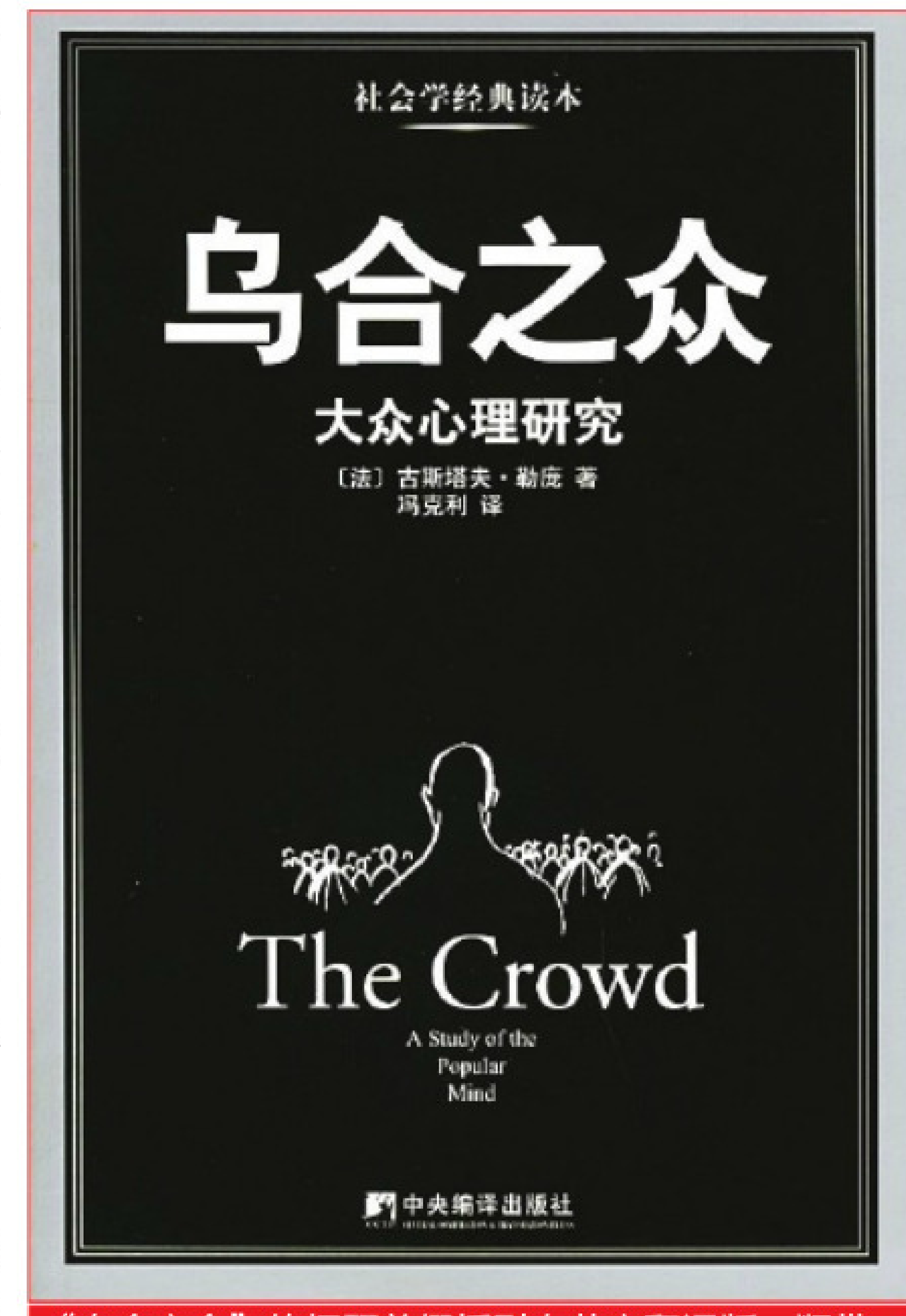
的真实现状。

4. “群体表现出来的感情不管是好是坏，其突出的特点就是极为简单而夸张。在这方面，就像许多其他方面一样，群体中的个人类似于原始人，因为他不能作出细致的区分，他把事情视为一个整体，看不到它们的中间过渡状态。群体情绪的夸张也受到另一个事实的强化，即不管什么感情，一旦它表现出来，通过暗示和传染过程而非常迅速传播，它所明确赞扬的目标就会力量大增。”

“群体情绪的简单和夸张所造成的结果是，它全然不知怀疑和不确定性为何物。……怀疑一说出口，立刻就会成为不容辩驳的证据。心生厌恶或有反对意见，如果是发生在孤立的个人身上，不会有什么力量，若是群体中的个人，却能立刻变得勃然大怒。”

“群体感情的狂暴，尤其是在异质性群体中间，又会因责任感的彻底消失而强化。意识到肯定不会受到惩罚——而且人数越多，这一点就越是肯定——以及因为人多势众而一时产生的力量感，会使群体表现出一些孤立的个人不可能有的情绪和行动。在群体中间，傻瓜、低能儿和心怀妒忌的人，摆脱了自己卑微无能的感觉，会感觉到一种残忍、短暂但又巨大的力量。”

——情绪化，极端化，钟情于非黑即白的二元化论调而不是理智的思辨，分析与争论的最终结果十有八九会演变成谩骂与攻击。这种单纯粗暴的舆论格调，使得“网络暴民”成为了互联网某些言论传播者的绝佳定义。让人忧虑的是，尽管无法对这些乌合之众的实际人数进行详细统计，但是从实际的影响效果来看，一小群暴民的谩骂争吵足以扭曲大多数普通民众对事件真相的正确判断。更令人发指的是，“网络暴民”的数量并不是固定不变的，随着争吵与纠纷规模的升级，原本处于围观位置的一般群众也有可能参与进这场毫无意义的纷争中进一步扩大暴民行为的影响范围，最后除了别有用心博取虚名与关注的闹剧主角与网络推手外，大多数参与者无法收获任何有价值的结果。网络暴民现象究竟是如何产生的？归根结底，言论责任的缺失导致的道德沦丧与以讹传讹的舆论环境依旧是重要原因。



“乌合之众”的标题前缀援引自英文翻译版。顺带一提，这本书在任何一家略具规模的书店中都能找到

5. “专横和偏执是群体有着明确认识的感情，他们很容易产生这种感情，而且只要有人在他们中间煽动起这种情绪，他们随时都会将其付诸实践。群体对强权俯首贴耳，却很少为仁慈心肠所动，他们认为那不过是软弱可欺的另一种形式。”

——留意一下当今的网民大众最为热衷的关注领域，我们可以发现，尽管存在着不少励志、感人与严肃主题的桥段，但是真正占据主流的依旧是那些单纯的笑料。即便是在某些缺乏幽默感的题材中，我们依旧可以看到众多参与者摆出戏谑的姿态来议论那些并不好笑的内容。显然，在当前这种缺乏有效公信力与言论责任感的网络环境中，正统的话题首先带来的反响就是质疑与揶揄。正因如此，变质的犬儒主义才会成为大众网民的首选态度。


互联网时代的到来，使得身为“沉默的大多数”的平凡群众拥有了撼动世界的能力。但是，这股力量要想发展成真正的浪潮，还有很长的道路要走

看似欣欣向荣，实则充满曲折反复。那么，对于如今这种让人无法轻言乐观的网络民众舆论环境来说，未来之路究竟通向何方呢？在专题的最后，让我们再来看看这段出自“网络红人”的发言内容：

“……网络确实是学习、交流、传递信息的绝佳平台，更容易让隐身的伯乐挖掘出低调的千里马。 可能有人不太明白这句话的意思，为什么说是隐身的伯乐挖掘出低调的千里马？说到这儿，相比大家都知道隐身的伯乐是什么意思？对，那就是千千万万的网民，……在网络上走红，不但是中国互联网时代的奇迹，也是世界互联网的奇迹。为千千万万的人追求价值树立榜样，为社会多元化、娱乐多元化做出了贡献，让大家知道娱乐不仅仅掌控在专业权威的手中，也在广大有才的网友手中。”

猜猜看，上面这段话的发言者是谁？是获得“2009年中国互联网经济领袖论坛”个人网站奖项的“芙蓉姐姐”。

现实就是如此，身为单一个体的你我总会在不断的纠结与迷失中长大成人，以群体形式存在的大众网民也是一样。更新换代速率越来越频繁的互联网闹剧红人虽然可以视作网络群众喜新厌旧情结的激化，但也在侧面上印证了这种缺乏实际意义的低级笑料对公众逐渐丧失了吸引力，标志着沉浮于网际间的公众价值观逐步走向成熟。无论如何，新生事物的发展方向终归是趋向于条理化，如今遍布旋涡与紊流的大众沉默浪潮，终究会迎来更为理性化的明天。

近年来，在国内各大运营商的持续推广下，通过宽带线路接入互联网，也就是平常所说的宽带上网，正在国内家庭中逐渐普及起来。到底什么是“宽带”呢？其实，学术领域并不存在严格的定义，习惯中通常是以拨号上网速率的上限56Kbps为分界，将56Kbps及其以下的接入带宽称为“窄带”，以上的接入方式则归类于“宽带”。这种划分方式虽然显得有些古板，但从直观的角度来看仍然不乏可取之处。尽管已经不再是陌生概念，但是，目前家用宽带上网的普遍现状究竟如何，大家对现有宽带接入技术的了解又有多少呢？宽带接入中又存在着哪些使用误区和陷阱呢？对于我们的广大读者来说，同样会有部分朋友对这几个问题存在疑惑。因此，就在不久前，编辑部在《大众软件》的官方论坛“大软地盘”上发起了一次调查，根据大家的实际反馈结果，本期的“网络时代”就来对这些问题进行一番解答。

条条大路通罗马
——浅谈家用宽带上网的现状、误区与陷阱

■四川 土八哥

一、温故篇

回首个人计算机技术在国内近十几年的发展，不难看出这段时期正是互联网接入从龟速提升至高速、从网吧进入家庭的变革期。

1.萌芽

为什么用户会对接入互联网如此痴迷呢？对新技术的渴望，以及对娱乐的需求是两大关键因素。在互联网娱乐方面，游戏是一项重要的推动因素。无论是8位的红白机，还是16位的超级任天堂、世嘉五代，甚至是街机与PC游戏，不同平台的单机游戏都曾经带给过我们无穷的欢乐。但在电脑AI尚不能完全取代人脑之前，暂别单纯的人机对战，进入技术对抗更加刺激的联网对战时代可谓是大势所趋。

对于早期的电脑游戏屋来说（“网吧”在那时依旧是个未来概念），局域网已是吸引玩家的必备之物，以当时流行的《毁灭公爵3D》、《红色警戒》、《帝国时代》与《三角洲特种部队》为代表的第一代局域网对战游戏让大众玩家对“网络”的概念产生了初步的认识。而对于大多数电脑游戏屋的经营者来说，是组建星形网络还是选择总线型网络，曾经成为当时的热点讨论问题。



要玩“红色警戒”，首先需要进入“网上邻居”安装NWLink IPX/SPX/NetBIOS协议

面对联网与人对抗的游戏诱惑，IP地址、网关等信息的设置是当时很多第一次接触网络的玩家在调试驱动与重装系统之后面临的新问题。以《红色警戒》为例，建好局域网后，还需安装一个IPX协议让参加游戏的电脑都能进入游戏的连线模式。其中，作为主机的PC选择“new game（新建一个游戏）”，设置完成后在连线的其

他电脑上就可以看到新建立的游戏，选择加入即可开始联网对战。这种模式的出现，让当时的电脑游戏屋几乎天天爆满，很多拥有个人电脑的用户也开始梦想能在家中享受与人对抗的乐趣。

2.走进网吧

当然，局域网应用只能算作是互联网时代降临之前的萌芽技术。随着带宽为14.4~56Kbps的Modem窄带接入技术出现，一些走在前列的电脑游戏屋已开始尝试构建“网吧”。1994年9月1日，世界第一家网吧“Cyberia”在英国伦敦开张，随着去Cyberia上网的用户越来越多，众多投资者看中了它的商业潜力，就连滚石乐队的主唱米克·贾格尔和英国广告界大腕莫里斯·萨奇也纷纷加入投资者行列。

而在国内，中国电信从1995年5月开始筹建中国公用计算机互联网（Chinanet）的全国骨干网。1995年7月，中国教育和科研计算机网（CERNET）开通了第一条连接美国的128K国际专线；连接北京、上海、广州、南京、沈阳、西安、武汉与成都8个城市的CERNET主干网DDN信道同时开通，当时的速率为64Kbps，并且实现了与NCFC互联。

1996年1月，中国公用计算机互联网（Chinanet）全国骨干网正式建成开通，全国范围的公用计算机互联网络开始提供服务。1996年5月，中国最早的“网吧”——威盖特电脑室在上海开业，当时的标价是40元/小时，PC数量大概在50台左右，单机游戏和局域网对战仍是主流业务内容。在这之后，国内网吧开始进入高速发展阶段，剧烈的竞争让上机价格飞速下降，网吧随即成为早期用户接触互联网的重要途径。

到了2000年左右，以文字MUD、网络蚂蚁、聊天室、ICQ为代表的互联网应用，在WinGate、SYGate、ICS等网关软件的支撑下，网吧用户、局域网用户在互联网上玩得不亦乐乎。但在此之后，56K Modem的速率局限使得那曾经让许多人备感亲切的“滴滴答答”拨号声也逐渐显得令人烦躁，速率更高的ISDN、DDN开始出现。ISDN基本速率接口包括两个可以独立工作的64Kb带宽B信道和一个16Kb的D信道，若两个B信道通过软件结合在一起使用时，通信速率可达到128Kbps，相比56Kb的Modem来说无疑是个巨大的进步。而DNIV接入采用数字电路，使得传输质量提高、时延减少、通信速率可根据需要在2.4Kbps至2048Kbps之间选择，这些特点让DDN接入迅速成为中高端网吧的首选服务。

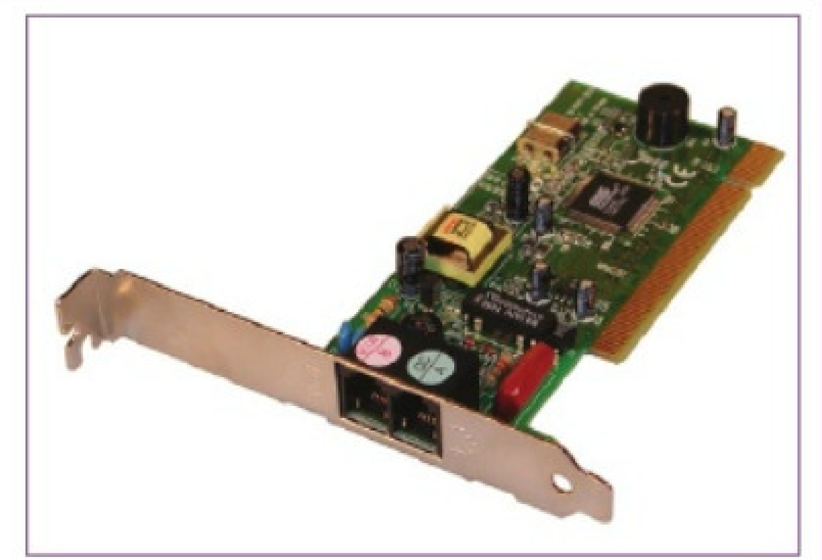
3.宽带时代的来临

但作为专线上网方式，DDN的使用需要租用一条专用的通信线路，费用绝非一般个人用户所能承受。这使得56K Modem及ISDN仍是当时个人用户上网冲浪的主流选择，这一情形直到DSL方式走向普及才开始有所改变。

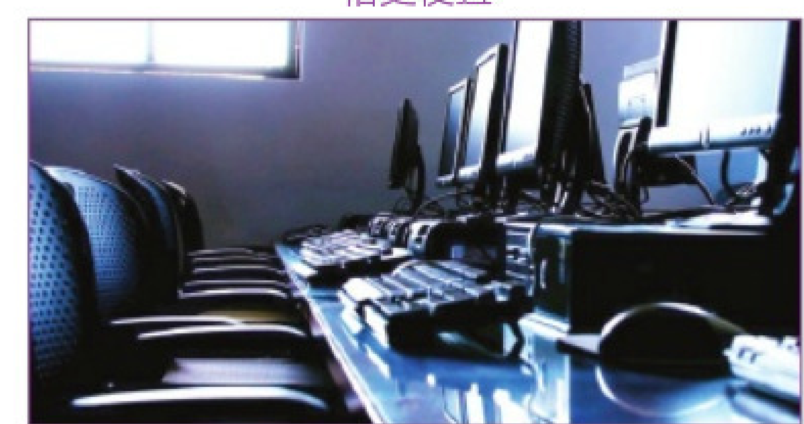
进入2002年之后，DSL的代表技术ADSL开始在国内兴起，宣告了DSL技术正式进入大众用户的视线。随着DSL技术的不断进展和电信业务的发展，性价比更高的DSL方式最终成为用户与电信网络业务连接的重要桥梁和关口。

截止到2005年6月，全球DSL用户数已达1.15亿，占全球1.76亿宽带用户的65%。国内的DSL网络规模也发展迅速，同年中国便已成为世界上最大的DSL用户市场，安装用户数量已达到2123万，占当时世界DSL总用户数的18%，人数比位居第二的美国至少要多500万。

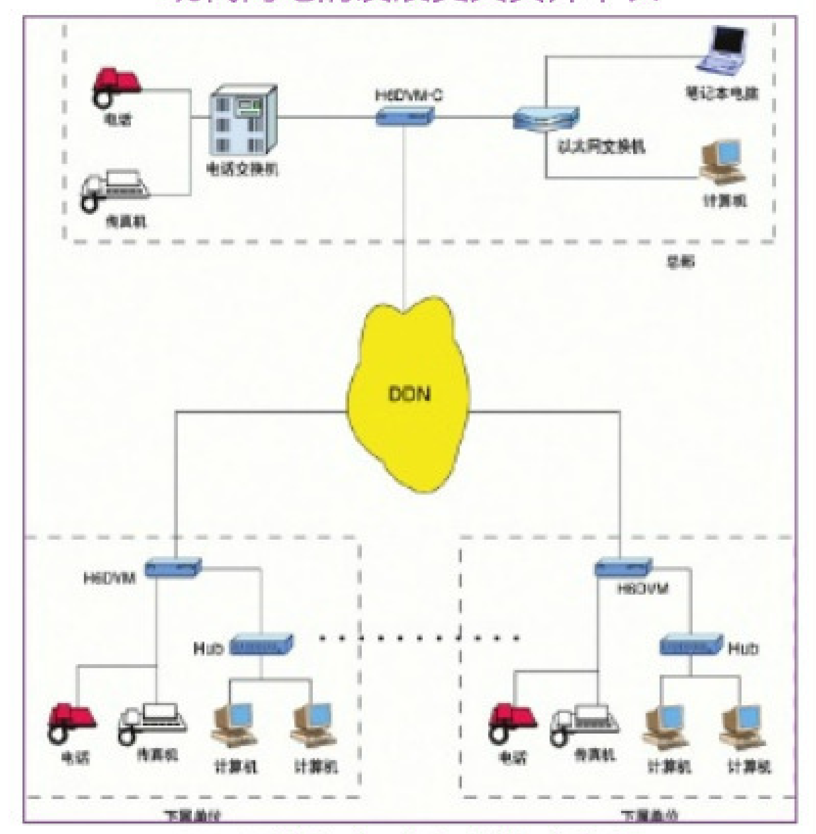
从此之后，各种宽带接入方式开始在国内全面普及，个人电脑连接互联网的风潮在国内越刮越烈。



当年的用户选择内置Modem，无非是为了价格更便宜



现代网吧的发展史其实并不长



DDN接入方式有些曲高和寡



让世界联通的ADSL

二、现状篇

“我们可能不会再做单机游戏了”，宇峻奥汀企划部经理、《幻想三国志3》的制作人郭旻奇曾经如此断言。这句话既代表了其对单机游戏“无可奈何花落去”走向式微的现状感怀，也代表了对以《魔兽世界》为代表的网络游戏横扫市场的感慨。百花齐放的宽带接入方式，让用户除了人机对战，还可更广泛地参与到更真实的真人对抗中去。

1.ADSL

ADSL是英文Asymmetrical Digital Subscriber Loop（非对称数字用户环路）的英文缩写，ADSL技术是运行在普

通电话线上的一种新型高速宽带技术，它利用几乎家家都有的电话线路，为用户提供上、下行速率非对称的传输服务。其上行（从用户到服务器）为低速的传输，一般可达512Kbps；下行（从服务器到用户）为高速传输，一般可达8Mbps。ADSL比较理想的传输距离在2.7～3.5公里左右，凡是处在运营商服务器覆盖范围之内的家庭都可申请ADSL接入。

与其它共享宽带接入方式相比，ADSL最大的特色便在于带宽独享，安装快捷方便（在现有电话线上安装ADSL，只需在用户端安装一台ADSL MODEM和一支分离器，用户线路不需做任何改动，极其方便）。在国内的4.5亿网民中，大多数使用的都是ADSL服务。目前ADSL包月上网的价格在中小城市已降到30～60元/月左右（以2Mbps带宽为例），大中城市的价格则要翻倍。从读者的普遍反映来看，ADSL宽带的稳定性颇高，例如宁夏石嘴山市的一位读者朋友就这样留言：“2Mb宽带，基本没碰到过掉线，下载速度200KB/s，很稳定，对下载工具无限制，家里用的猫是联通包年送的，自带无线路由功能，可以用手机在家里上Wifi”，显示了ADSL独享带宽的优势。

2.ADSL2+

ADSL2是ADSL的继任者，是在第一代ADSL技术的基础上增加了一些新的特性，在性能、功能方面得到了较全面的改进。而ADSL2+的接入技术则是在ADSL2的基础上扩频发展起来的，拥有ADSL2所具备的一切特性。ADSL2+打破了ADSL接入方式的带宽瓶颈，使其应用范围更加广泛——其兼容ADSL/ADSL2标准，下行速率可达24Mbps，传输距离最远可达6.5至7公里（传输速率视距离而定，距离越近可实现的带宽越高），进一步扩展了ADSL的使用范畴。目前市场上的ADSL MODEM也开始向ADSL/ADSL2+全兼容产品过渡，很多地方的电信机构已完成服务器端ADSL2+的改造，对带宽需求较高的读者可申请这类宽带使用。

3.ADSL+LAN

将ADSL/ADSL2+ MODEM布设在楼道，然后通过路由器和交换机让整个楼道用户共享宽带上网的宽带接入模式即为ADSL+LAN。这种接入方式在一些注重线路成本和价格的地区较为常见，其特点是比当地的ADSL服务更便宜，缺点是在上网高峰期容易出现登陆困难、偶尔断线的问题。如果在家里采用ADSL上网，运营商又没有提供MODEM，只有一根RJ45网线接入，亦非FTTx+LAN（光纤+局域网）方式的话，那一般就是这种模式。

ADSL+LAN接入MODEM的带宽一般在2Mbps至10Mbps之间，如果安装人员不限制每个IP接入带宽的话，在低峰期也可以获得不错的下载速率。如果安装人员在宽带路由器中开启了IP带宽控制功能，那么接入每个家庭的实际速度一般只能在512Kbps至2Mbps之间徘徊。

根据调查反馈的答复内容，一位沈阳某小区读者使用的就是这种接入方式：“我们小区是共享10Mbps，实际下载大概1MB/s左右（白天时段），频繁掉线没有，高峰期有明显的降速现象，但不影响使用。通常情况下是白天神速，晚上慢速，个别严重的时候就是蜗牛速度（晚上高峰期）了。”ADSL+LAN的实际特点从中可见一斑。

4.FTTx

FTTx（光纤到某处）也就是我们常说的光纤宽带，其包含FTTP（光纤到驻地，Fiber To The Premise）、FTTB（光纤到大楼，Fiber To The Building）、FTTC（光纤到路边，Fiber To The Curb）、FTTN（光纤到邻里，Fiber To The Neighborhood）、FTTZ（光纤到小区，Fiber To The Zone）、FTTO（光纤到办公室，Fiber To The Office）以及FTTH（光纤到户或光纤到家庭，Fiber To The Home）几种形式。

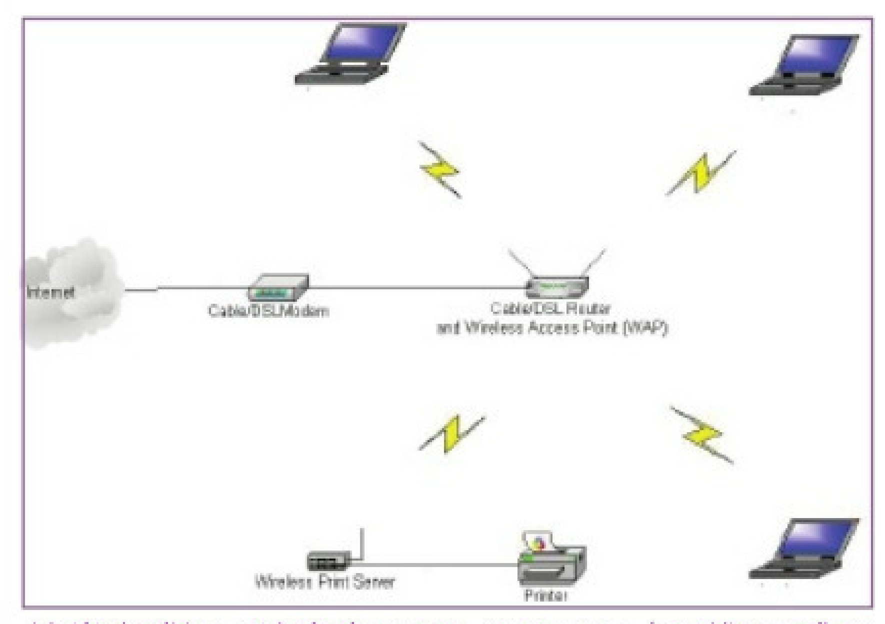
FTTx系统主要由OLT（Optical Line Terminal，光纤线路终端）、ONU（Optical Network Unit，光纤网络单元）和分离器（Splitter）构



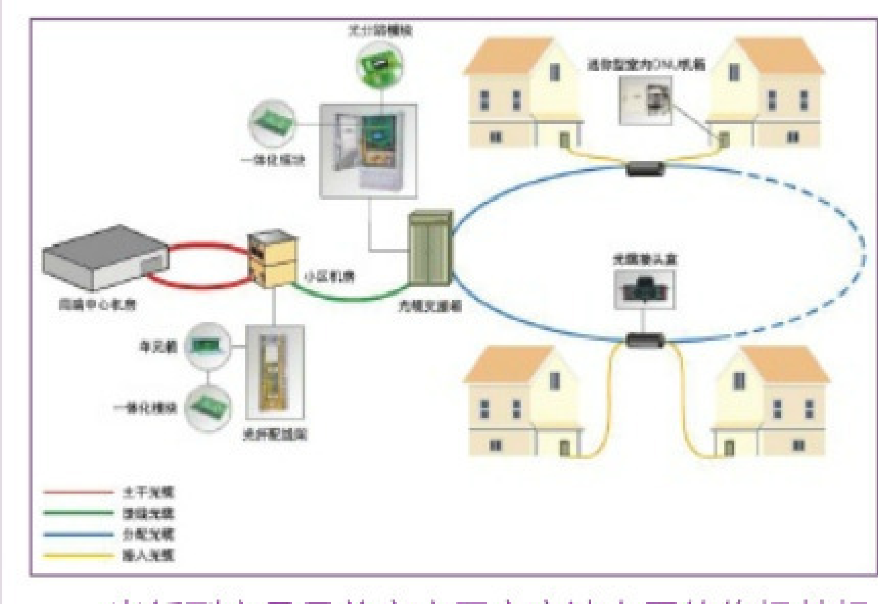
早期ADSL MODEM多为附送，如今已经悄然变成缴纳押金租用



无论是ADSL时代还是ADSL2+时代，TP-LINK都是此类技术能走向普及的最大“功臣”



这类方式还可演变为ADSL+WLAN（无线AP或无线路由器）



光纤到户是目前家庭用户高速上网的终极梦想



成，OLT提供到IP核心网的上行接口，同时提供N个GEPON下行端口，每个端口在单根光纤上支持多个光分路。在接入时，只需将客户端光网络单元（ONU）通过光纤直接与离客户端最近的城域网节点的光网络单元相连即可。很多网吧、写字楼与中高档小区采用的都是这种接入方式。

从目前的现状来看，国内已有部分用户享受到了光纤到户（FTTH）的高速，本刊读者中也有不少正在使用这种前沿的接入方式，例如江苏徐州的一位读者使用的就是“网通的光纤10Mbps，宽带是本人独享，实际的上传/下载速率有1MB/s左右，在实际的使用过程中，基本不掉线”，看上去真的很幸福。当然，对于多数“使用”光纤接入的读者来说，更多采用的是下面的第5种方式。

5.FTTx+LAN

FTTx+LAN（光纤+局域网）目前常见的家庭宽带接入方式之一。安装人员一般先将光纤铺设到小区或大楼，然后利用交换机和RJ45双绞线，将申请接入的每个家庭的电脑连接起来，从而实现共享宽带上网。每个家庭可以分享的接入速率一般在2Mbps或更高。FTTx+LAN的特点和ADSL+LAN一样，如果安装人员不限制每个IP接入带宽的话，可以在低峰期获得不错的下载速度，同等状况下比ADSL+LAN更稳定，速度也要更快（特别是上行速度）。但在高峰期如果接入电脑数量过多的话，其稳定性也堪忧。

从读者朋友的实际反馈来看，也基本证明了这一点：“写的100Mbps，估计至少是整栋楼，以前是最高限10Mbps，后来网络改造，对每户最高限2Mbps，所以如今下载和上传最高都是240KB/s左右。速度一直较稳定，相比来说是我们这片最稳定的。”

6.Cable MODEM

Cable MODEM（简称CM）是广电运营商经常采用的接入方式。该种接入方式利用现有的闭路电视（CATV）网络，以同轴电缆（Cable）或HFC（HybridFiber/Coax光纤同轴混合）网络作为传输通道，采用电缆调制解调器（Cable MODEM）技术接入网络。其接入的最大的优势在于速度快，占用资源少，下行传输速率根据频宽和调制方式不同可以达到27～56Mbps，上行传输速率可以达到10Mbps。

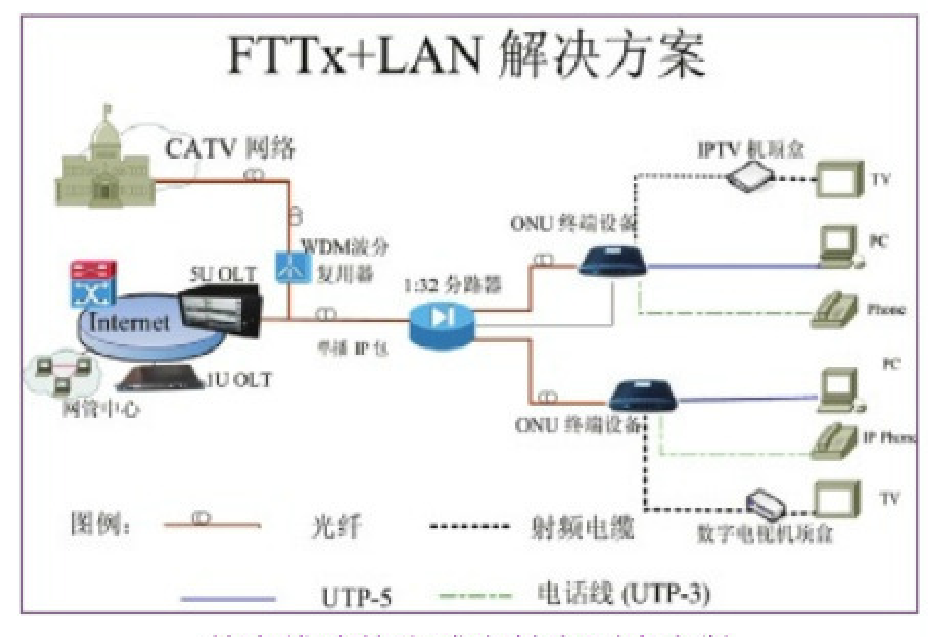
CM无需拨号上网，不占用电话线，只需对某个传输频带进行调制解调即可联网。但由于有线电视网的带宽为所有用户所共享，就如同ADSL+LAN或FTTx+LAN方式一样，随着用户数目的增加，每个用户分得的实际带宽将明显降低，速率和稳定性自然也难以保障，如果又恰逢网内没限制P2P下载的话，实际状况肯定更不乐观。

在本次调查中，也有一位读者便使用了这种服务：“只用有线通，不用拨号、基本没断线情况，但由于共享带宽，晚上和周末上网速度较慢。其路由共享不限制CableE猫自带USB口，可另带1台电脑上网，一般下载速度在400KB/s以上，有线通内网资源下载速度则可达1MB/s以上。”

7.3G

3G（3rd-generation）是第三代移动通信技术的简称，是指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术，在室内、室外和行车的环境中能够分别支持至少2Mbps、384kbps以及144kbps的传输速度。该技术逐渐成为目前家用宽带无线上网的主流选择。

目前常见的3G标准有CDMA2000、WCDMA、TD-SCDMA和WiMAX4大类，其网络已经覆盖了国内的绝大多数城市，使用该技术上网的用户也越来越多。但由于目前3G宽带多采用按流量计费而非包月方式，很大程度上限制了用户数进一步提升。很多人使用3G主要是需要异地旅行或商务办公时，或在有线宽带不能覆盖时应付一时之需。



共享线路的方式自然有利也有弊



宽带市场需要更多像CM一样的竞争者参与进来



3G并不只是开启了手机上网新时代，它将在未来对家用宽带上网市场产生更深刻的影响

小结

从本刊的调查显示来看，ADSL/ADSL2+方式是目前读者使用的主流宽带接入方式，应用范围最广；而FTTx+LAN、ADSL+LAN或ADSL+WALN、Cable MODEM等方式也有不少的用户，基本上与目前全球宽带接入方式的现状吻合——截至2010年，全球范围内，DSL用户已达到3.2亿，Cable MODEM用户接近1亿，FTTx用户则超过0.6亿。在中国，DSL也是目前是基础电信运营商应用最多的宽带接入技术，用户总数已超过0.9亿，占据了全国宽带接入用户数中不低于77%的份额。其他宽带接入提供商一般采用FTTx+LAN、Cable MODEM等技术。


只要舍得花钱，多做些投入，实现高速冲浪已非问题

从接入速率来看，本刊读者的宽带接入速度大多在2Mbps（实际最高下载速率250KB/s）左右或更高，部分注重下载速度、应用质量的读者的宽带接入速度甚至达到了10Mbps（实际最高下载速率1.25MB/s）的级别。用10Mbps级别的线路下载一部电影大片，理论上可比常见的2Mbps宽带节省5倍时间。

根据CNNIC最新的互联网报告显示，我国有线（固网）用户中宽带普及率已经高达98.3%，但是全国平均互联网平均连接速度仅为100.9KB/s，远低于全球平均连接速度（230.4KB/s）。从这个数据来看，本刊的读者的宽带接入速度还算理想（校园网等非家庭接入方式除外），基本可达到全球平均连接水平。

数据亦显示，越是发达的地区的接入带宽反而越低，价格则显得更高。例如上海以及江苏地区的省互联网平均连接速度分别位列全国倒数第一、二名，而河南、湖南、河北、四川等省份则跃居排行前列，并且其费用相对较低。本刊的调查亦显示了这一点，上海、北京等发达地区还在使用512Kbps宽带的读者大有人在，而这样的接入速率在四川等地，已被运营商所抛弃，这与发达地区居民收入、宽带需求度、宽带布设成本、人工成本与维护成本都较高都有直接关系。

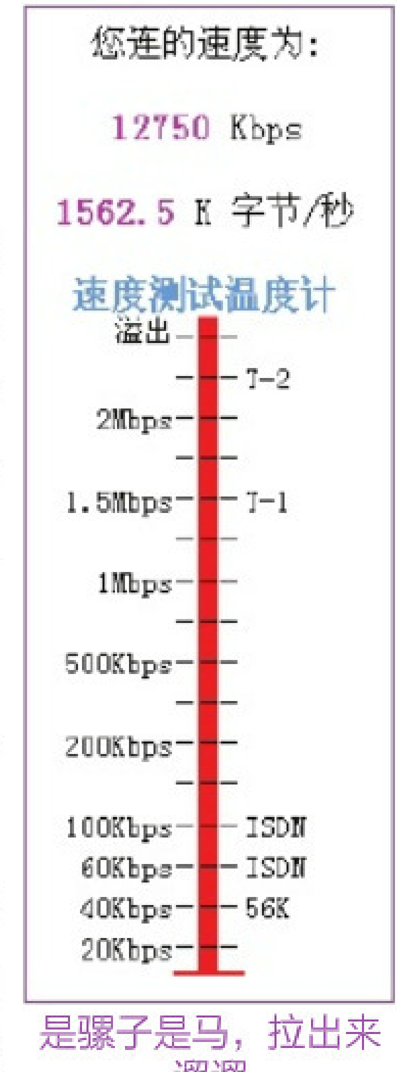
三、误区篇

除了基本的连接速率外，本次调查亦显示出了一些困扰读者正确使用家庭网络的误区问题。

1.速率换算误区

误区： 2Mbps的宽带实际下载速度只有200KB/s左右。

正解： MB/s和Mbps、KB/s和Kbps是有区别的。大写B代表Byte（字节），小写b代表bit（比特或位）。1Byte=8bit，1MB=8Mbit。在数据传输率上，运营商一般采用Mb/s（Mbps）、Kb/s（Kbps）为单位，而下载软件一般采用MB/s、KB/s为单位。1Mbps除以8=0.125MB/s=125KB/s， 所以2Mbps的宽带最高下载速度也就是每秒250KB。一般来说，1Mbps用户的下载速度大于80KB/s，2Mbps用户的下载速度大于160KB/s即是属于正常的，所以2Mbps的宽带实际下载速度只有200KB/s左右属于正常范畴。



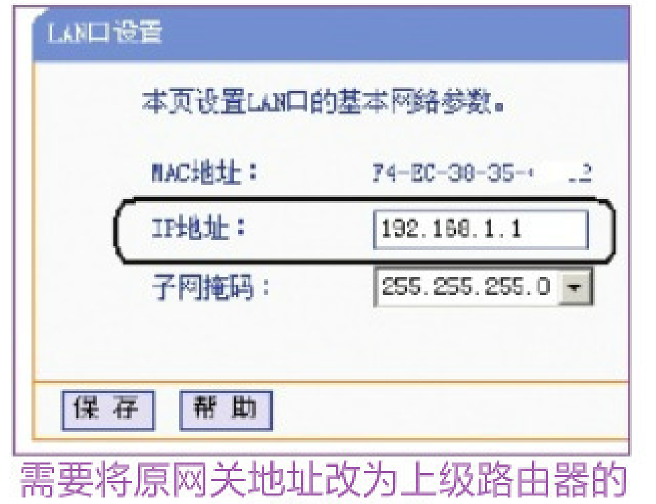
是骡子是马，拉出来遛遛

2.此速率非彼速率误区

误区： 我的宽带是100Mbps的，我的宽带是54Mbps的、150Mbps的、1000Mbps的——常听到读者如是说。

正解： 显然，很多宽带用户都将计算机网卡或无线网卡的速度当成了宽带接入速度，实际上两者完全不是一回事。桌面右下角网卡图标显示的速度肯定是当前网卡的最大标称速度，而目前国内的宽带接入速度还难以达到这样高的水准。要查看当前宽带的实际接入速度，可通过网速测试工具来实现——在测速前需关闭占用网络带宽的应用程序，例如在线听歌、视频电影、下载（如使用迅雷、BT）软件等项目，多测几次取得平均值，就能得出比较接近实际速率的数值。一般来说，1Mbps带宽的较理想下载速度应该在100KB/s左右，2M带宽则在200KB/s左右，以此类推。

3.路由器当交换机使用误区



需要将原网关地址改为上级路由器的同网段IP地址

误区： 很多情况下需要将宽带路由器当做交换机来用，但用宽带路由器的WAN口连接上级路由器后却无法上网。

正解： 要将宽带路由器当做交换机来使用，首先应进入宽带路由器的WEB设置界面，将DHCP服务器选项关闭，再将LAN口设置中的IP地址（如192.168.1.1），改为需要接入上级路由器的同网段非网关地址，如192.168.1.133，且确保这个地址在已连接的其他计算机中未被使用，保存并退出。然后，用双绞线连接两个路由器的任一LAN接口，其它需要接入的电脑再接入当做交换机的宽带路由器任一未使用LAN接口即可。将无线路由器当做无线AP及交换机使用的设置方法也与此类似，不能用WAN口和上级

路由器的LAN口相连。

4.线序的误区

误区： 制作或选用双绞线时必须严格遵循直通线和交叉线规律。SOHO交换机上没有UPLINK口是不是不正常？

正解： 随着技术的不断发展，在家庭组网时不必再严格遵循直通线和交叉线的连接规范，这是因为目前的宽带路由器、交换机和网卡等设备都已全面支持Auto MDI/MDIX技术。Auto MDI/MDIX技术即线序自动翻转技术，可适应各种线序双绞线，在制作、选用、连接时不用考虑繁琐的线序直通和交叉问题。

传统的教材都这样指出——“直通线缆适用于交换机或集线器的UPLINK口连接到交换机或集线器的普通端口”，但为什么新式的交换机上都没有UPLINK口呢？这同样与Auto MDI/MDIX技术有关。UPLINK接口的作用就是为了便于两台交换机之间能够更方便地级联，以便让网络设备互连时的交叉线和直通线这两种网线可以发挥其应有的功用；而随着线序自动翻转技术的出现，就再也没有UPLINK口这种“特殊”端口的用武之地了。

5.路由器硬启误区

误区： 忘记了路由器新设置的登陆用户名和密码，但按路由器上的复位键无反应。

正解： 实际上为了防止误操作，按一下这类网络设备上的Reset（复位键，一般标示为RS、RST或Reset）按钮，并不会让设备重新硬启动。一般情况下，要按住设备上的Reset按钮持续5至15秒以上，设备才会硬启动并恢复到出厂设置状态。有些设备还要先关闭或拔掉设备的电源，然后一直按住Reset按钮，再打开电源开关或插上插头，通电数秒后才能恢复为出厂状态。

6.必须有无线路由器，才能共享上网的误区

误区： 很多读者都这样认为，只有购买安装了无线路由器，才能共享上网。

正解： 其实不然。众所周知，无线网络最基础的组网模式有两种，一为Infrastructure，一为Ad-hoc。Infrastructure模式就是以无线路由器为中心的无线接入模式，而Ad-hoc模式则是无需无线路由器，只需利用每台设备都具备的无线网卡就能实现的组网模式。

要想实现Ad-hoc这种模式，首先要打开桌面右下角的“无线连接图标”，选择“更改首选网络的顺序”，在“无线网络配置→高级”中，将“要访问的网络”选择为“电脑到电脑（Ad-hoc）网络”，同时勾选“自动连接到非首选网络”复选框。然后，在“无线网络配置”选项中，打开“添加”，在“网络名（SSID）”中将每台电脑的网络名称设为相同内容，如popsoft，即可实现无线组网。接下来，在连接MODEM或3G上网卡的那台电脑中开启无线网卡的“Internet连接共享（ICS）”功能——打开无线网卡属性，选择“高级”，在“Internet连接共享”中勾选中“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”，即可实现无线共享上网。

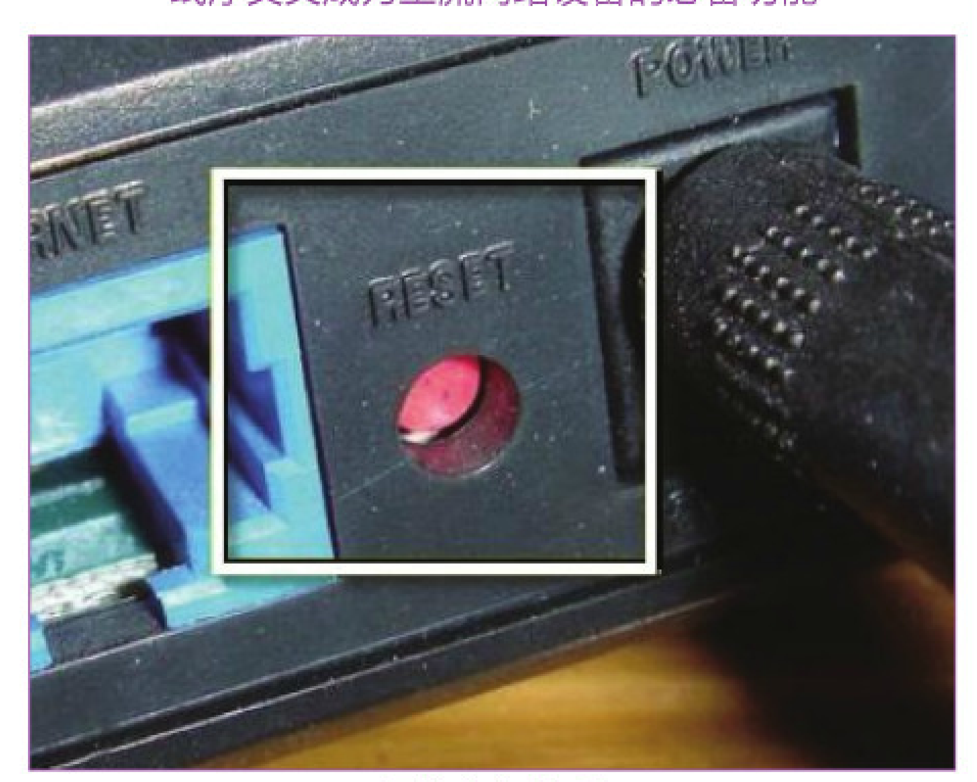
7.路由器无需设置的误区

误区： 一些厂商为了宣传其路由器易用好用，会介绍说其路由器无需设置就能良好使用。

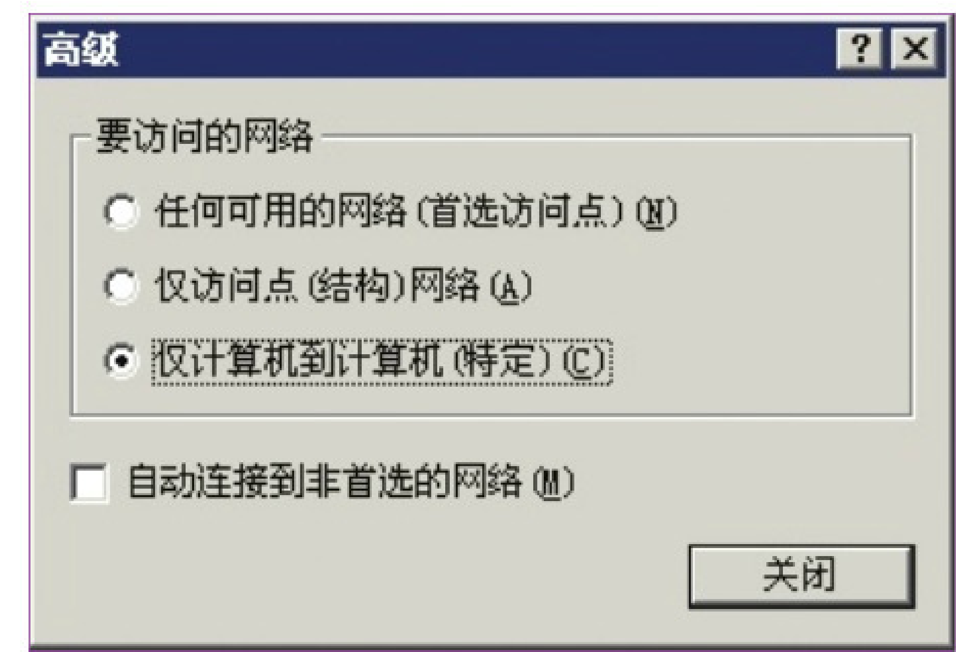
正解： 这种印象显然有些一叶障目的意味，实际上，对路由器进行合理设置更有利于使用。例如在路由器的虚拟拨号设置中，便有“1.按需连接，在有访问数据时自动进行连接。2.自动连接，在开机和断线后自动进行连接。3.手动连接，由用户手动进行连接”3种选项。多数路由器默认的是第一项，但对于包月用户，显然第二项更适用。



线序交叉成为主流网络设备的必备功能



复位也有技巧



快速有效的临时无线组网方式

不开启无线安全

WPA-PSK/WPA2-PSK

认证类型： 自动

加密算法： 自动

PSK密码：

（8-63个ASCII码字符或8-64个十六进制字符）

组密钥更新周期： 86400

（单位为秒，最小值为30，不更新则为0）

WPA/WPA2

认证类型： 自动

加密算法： 自动

Radius服务器IP：

Radius端口： 1812 （1-65535，0表示默认端口：1812）

Radius密码：

组密钥更新周期： 86400

（单位为秒，最小值为30，不更新则为0）

完全不设置的路由器安全性堪忧

路由器的安全选项设置也是如此，一般家庭用户在使用时，可按需启用MAC地址过滤、IP和MAC绑定、禁播SSID、WEP/WPA2安全设置等功能以便获得较好的安全效果，如果完全置之不理，显然会成为“菜鸡”任人宰割。如果遭遇到蹭网一族，肯定会让网络速度受到影响，如果碰到别有用心的入侵者，还可能会导致账号及重要文件被盗、隐私泄露等严重后果。

有些无线路由器还有无线发射功率调节选项，其可调范围在0～251毫瓦之间，无线信号不好的用户可适当调高该参数，反之觉得够用覆盖距离较近想降低辐射的用户则可调低该参数。

8.防雷击误区

误区：无论是Modem、路由器还是网卡一概都能忽视雷击损坏问题。

正解：如果你突然发现原本正常使用的设备在经历过一场雷雨后突然不能正常使用，那么十有八九会是雷击造成了设备故障。夏季是雷电的高发季节，也是网络设备容易被雷击损坏的高发时段。雷击造成的网络设备损坏现象长期以来被IT售后人员所诟病，主因便在于网络设备多属于弱电系统，采用了大量的集成电路，对于高电压、高电流的防护能力大大低于普通的电气设备。以Modem为例，由于Modem的线路外延，雷击便成为引发损坏的主因之一——轻则可击坏电话线路接口电路或保险电路，重则烧毁主芯片，造成设备报废。最好的防范方法是，在雷雨季节不使用设备时，拔掉进户线或主连接线；将设备妥善接地，不要靠墙太近以免吸引感应电关注；关闭无线设备的无线功能；使用防电涌插座等等。

9.老款无线路由器与操作系统不兼容的误区

误区：网络上时常可以看到名为“刷新固件解决无线路由器与Windows 7不兼容的故障”的帖子，部分读者暗地里也会产生这样的想法。

正解：无线路由器作为一款独立设备，肯定不会与PC系统直接产生冲突。这种帖子的作者声称通过刷新无线路由器的固件解决与Windows 7不兼容的现象，乍看之下似乎很有道理，其实大多都是凭空臆造。不管用户接入PC的客户端是采用Windows 7、XP、98系统还是智能手机系统，无线路由器都会一如既往地为无线设备提供信号。Windows 7中虽然在无线功能上进行了一些更新，但只会对无线网卡的使用造成影响。对于种种无法上网的故障，解决的重点应该放在无线网卡的设置、驱动安装状况以及Windows 7自身的一些设置项目上，如防火墙设置等方面。

10.信道的误区

误区：在无线组网中，随便设置一个信道即可。

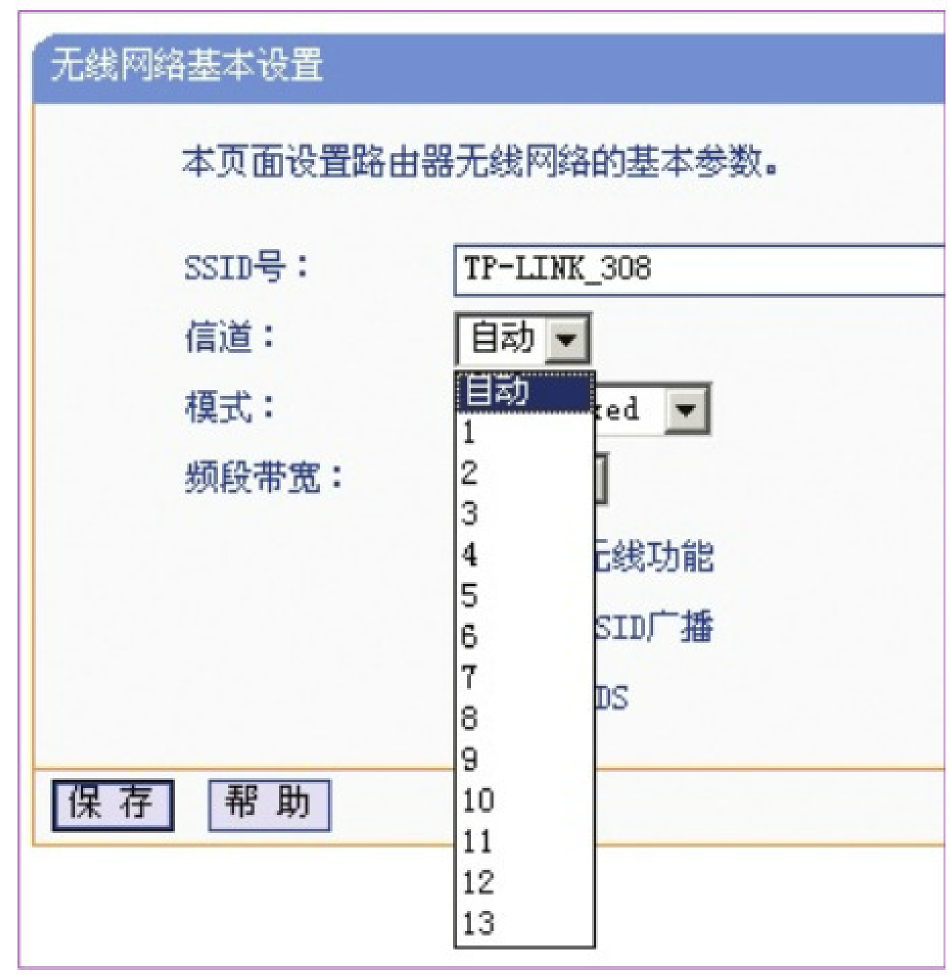
正解：无线信道（频道）是无线通信中发送端和接收端之间的通路，在信号覆盖区域内有多个WLAN的情况下，大家都选择默认的同一个信道，设备“打架”的几率肯定会明显增加，无线传输速率肯定会下降。此外，在信道设置中还需注意，常用的IEEE 802.11b/g/n工作在2.4～2.4835GHz频段，这些频段被分为11或13个信道，其中只有1、6、11三个信道是互不重叠互不干扰的，大家可优先选择这些信道使用。



防雷击MODEM在遭遇直击雷时也只能玩完



无线路由器的工作和操作系统无关



信道冲突问题不容忽视

11.设备摆放的误区

误区：很多人喜欢将MODEM、路由器、交换机叠在一起摆放，以节省空间。

正解：冬天将设备堆叠摆放可以“取暖”，但如果是夏季，设备间的热量难以及时散去，很可能会因过热而出现重启、死机等问题，造成宽带上网不稳定。

四、陷阱篇

最后，在家庭宽带网络的组建使用过程中，一些或明或暗的“陷阱”也值得我们关注。

1.购买陷阱

一些老标准的产品仍然在市面上销售，缺乏经验的用户稍有不慎即会中招。例如非主流标准的108Mbps、125Mbps无线路由器和无线网卡，这些设备只能和802.11g或802.11n标准的主流产品在54Mbps及更低速率下兼容，

花高价购买这样的过气产品显然得不偿失。

在选购3G上网卡时也会遇到这样的问题。例如中国电信EVDO标准的3G上网卡便有CDMA2000 1x EV-DO Rev.O（俗称O版）和CDMA2000 1x EV-DO Rev.A（俗称A版）两种常见的版本。EV-DO Rev.O的下行速率为2.4Mbps，上行速率为153.6Kbps，采用的芯片版本多为高通5500和6500；EV-DO Rev.A的下行速率为3.1Mbps，上行速率为1.8Mbps，采用的芯片版本多为更先进的高通6800和6085。显然，EV-DO Rev.A版本的产品传输速率更佳，芯片性能更好，能更好的满足用户的实际需求。

2.提速陷阱

某些号称“网速加速器”的软件介绍文档大多包含这些内容——“本软件采用国内先进的上网提速方案，可全面提高您的网速！实践证明，凡注册用户网速可提高到原来的1.5~3.2倍！本软件支持各种上网接入方式，如56K拨号网络、ISDN网络连接、ADSL、CM、LAN接入因特网、笔记本无线上网等上网方式。本软件还能修复网速不稳定、上网经常掉线等疑难杂症，给您一个稳定和高速的上网享受！”

显然，这样的软件纯属骗局。通过网速优化软件，可以最大限度地发挥出已有宽带的带宽潜力，但要想凭空将网速提高3倍，将1Mbps宽带变成3Mbps宽带显然不实际。这类“软件”大多含有病毒或木马，实际居心可想而知。

3.下载陷阱

怀有恶意目的的发布者经常会在软件、极具诱惑力的工具（如所谓翻的墙软件）、视频文件中植入木马，然后将这些软件或视频“友情”提供给大家自由下载，最后便可通过相应软件记录所有键击、用户名、口令、网站和桌面活动，偷偷窃取密码与资料信息。对此，最好的防范方法便是安装最新版本的主流杀毒软件和安全软件，养成定期杀毒的好习惯，以便将中招概率降至最低。

4.工作陷阱

如今在网上常常可以看到这样的招聘广告：“招兼职打字录入员，会电脑打字，上网比较熟练。地区、年龄不限，能上网即可，每天至少能兼职2小时。我们将小说手稿用快递发给你，员工完成WORD输入后发至公司邮箱即可。准确率必须达到98%，签好合同后先支付50%的薪资，待遇是中文1万字1000元，如做两个月以上的人员中文1万字是1100元。”1万字1000元，好诱人的报酬，比好多三流媒体支付的稿费都高，真让人怦然心动。

这种广告的目的无非是想骗取上当者的电话费、短信费或者所谓的资料所需邮费等等款项。例如，一些骗子会要求参与者先去申请一个公司的个性签名才能领到任务，进入申请链接后会转入一个个性签名的网站，输进你的姓名和手机号，马上会收到要求回复的短信。回复后，紧接着你会依次收到要你选择字体、字体颜色、风格、横排还是竖排等等五、六条短信，以每条短信收费2元来算，在你来我往的短信间，十几或几十元的费用就这么流进了别人的腰包。

一位读者的留言很有代表性：“我也曾经因为好奇而投过简历给这样的公司，他们回复的邮件如出一辙地要求我先打款到一个账号里，说是给我邮寄稿件的邮费，数目大致是在三十元钱左右，这笔钱不多，不少人就会觉得试试也不所谓，所以很容易上当。”

更有甚者，有些骗子会让应聘者先干完活，然后说钱已经转到应聘者账户下，最后，骗子虚拟一个400的客服电话给你查询，但此查询过程要输入银行卡密码，这样应聘者的卡号和密码就被对方窃取，后果不堪设想。



版本陷阱无处不在



云游戏是云应用突破口

5.“云”陷阱

云计算概念是由Google提出的，是一个看起来很美丽的互联网应用新模式。随着网络技术的不断发展，云计算正在逐步展现出巨大的魅力和经济价值，各种针对移动互联网应用的云计算应用亦是随之诞生。然而，有真云便有假云，目前云计算领域的一件怪现像便是，原本普通的软件或互联网应用，只要套上云计算这么一个包装，似乎便能身价百倍、高人一等。不仅中国电信有“e云”、中国移动有“大云”、中国联通有“互联云”等云计算概念，很多中小厂商如今也纷纷推出了云概念产品。在大家都在玩概念翻弄辞藻、在谷歌的云技术都尚不能提供真正的革命级云服务、在众多前沿专家都不能真正全面地阐述清楚到底什么是云技术、在众多用户众说纷纭、不知道云概念究竟能带来什么实际变化的情况下，广大读者最好还是不要忙于闻“云”而动。

后记

如今，国内已有超过1亿户家庭通过宽带接入实现了上网冲浪。宽带上网已经成为很多人生活、工作、学习与娱乐不可或缺的组成部分。虽然很多人对宽带上网还存在一些误区及模棱两可的认知，正在使用宽带网络的用户也会因为各种陷阱的不期而遇感到伤神，但这并不影响大家对互联网新兴事物的渴求与追寻。

而通过本刊的调查和本文的诠释，相信可以对很多涉网不深的读者提供更实际的帮助，让大家可以更全面地了解家用互联网接入的过往和现状，少些误区，多些真知。条条大路通罗马，迷雾拨开后，再次冲浪时，视线自然会变得清晰起来。P



■浙江 Fall Ark

注定不平凡的2011年以众多天灾人祸开局，到了年中却仿佛逐渐显露出了转机：本·拉登蒙主感召驾鹤西去，阴云密布的核电站似乎也没有状况继续恶化的消息传出——毕竟在那种地方，没有消息就是最好的消息。那么，看够了渐露曙光的世界危机，接下来就让我们一起回到熟悉的“网罗天下”栏目中，继续看看那些让人心情愉快的趣闻轶事吧。

——Fall Ark

Fall Ark的方舟趣闻中心

1.《Portal》系列中的炮塔引发的DIY热潮

http://www.instructables.com/id/Lego-Portal-Turret/

http://www.instructables.com/id/Make-your-own-Portal-Sentry-Turret-Egg-Cup/

http://upnotnorth.net/projects/portal-turret-plushie

最近，Valve公司广受好评的系列游戏Portal终于推出了续作，在无数期待已久的粉丝们弹冠相庆、奔走相告的同时，也顺利燃起了众多Geek玩家们内心的DIY之魂。

从玩家的角度来看，Portal中最可爱的角色莫过于量产型的敌方炮塔——这些极有礼貌的防御武器外观有如长了腿的鸡蛋壳，发现玩家时会用儿童般的电子合成声说出诸如“你好啊，朋友”“我看见你了哦”“你还在那里吗？”等等状似天真无邪的台词，而且只要稍微失去平衡就会尖叫数声然后以一句“致命错误”“我一点儿都不生气”或“我不恨你”来作为谢幕发言，然后被玩家轻松地击败。正是因为这份浑然天成的稚气性格，拥有一座属于自己的炮塔也就成为了许多阿宅心中的愿望。

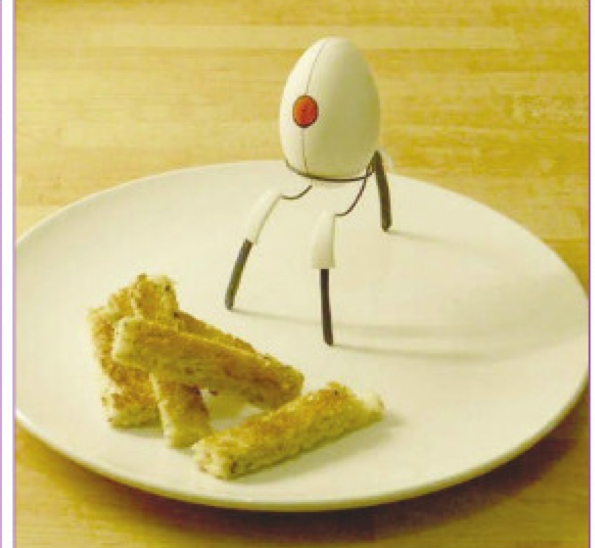
而对于向来不乏动手能力技术宅们来说，这个叫好又叫座的题材无疑是值得花费心机DIY上一番的项目，以下3件作品每一款都不是单纯的“自制Portal炮塔玩具”，各自都有值得叫绝一番的个性卖点。例如第一件——用乐高积木搭成的炮塔，就是兼具外观造型、Geek风格和易组装性于一体的杰作，作者L.D.M.也给出了详尽的制作教程，方便网友们参考学习。

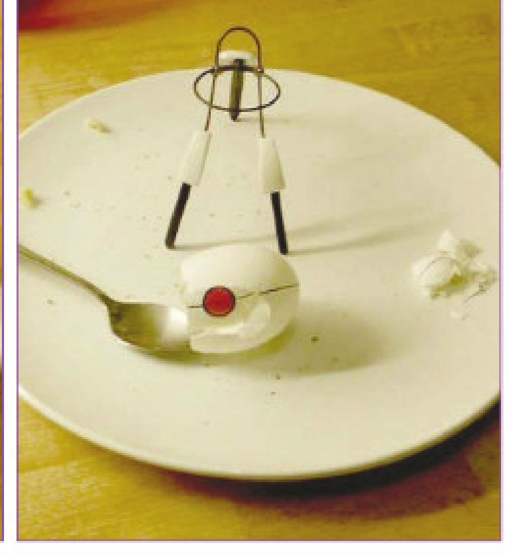
同样出自Instructables网站的第二枚炮塔则是个“消耗品”——炮塔的支架其实就是一支放鸡蛋的蛋杯，而每当需要安装躯干时，只需拿出一个鸡蛋，画上一个圈，再画一个圈……总之，装扮成图中的样子就是了！然后嘛……当然就是大快朵颐啦。放心吧，这个小家伙绝对不会生气，嗯。

不过，要说到技术含量，那最强大的肯定还是接下来这件毛茸茸的炮塔绒毛玩具。

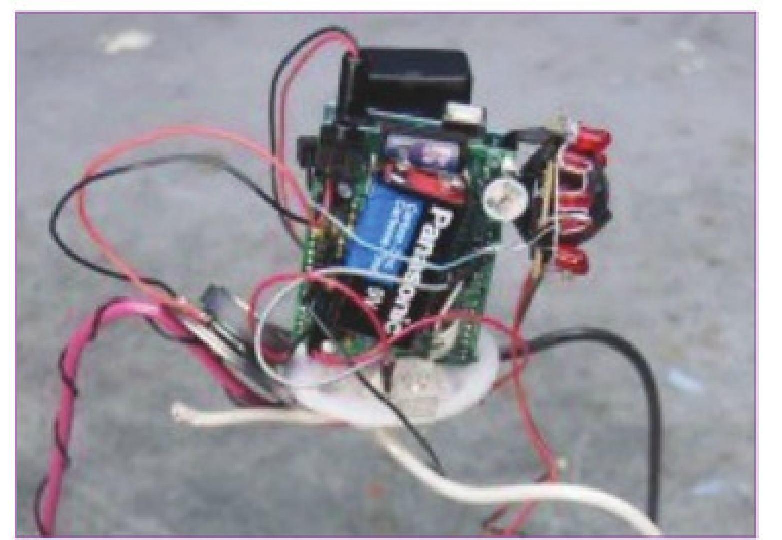
别看外表笨拙，它可是五脏俱全哦——这个玩偶拥有红外线感应、接地感应和重心偏离感应三大感应系统，加上灯光和发声设备，可以完美地模拟游戏中那些玩家们熟悉的台词。把手放在它的前方会听到“啊，你在这里啊”的台词，把它抬起来会高喊“嘿！嘿嘿嘿——把我放下来”，推倒之后则会轻轻地来上一声“致命错误……”。DIY制作小组表示下一步他们打算给这个小家伙安装一把塑料子弹枪，让它可以名正言顺地回复“守卫”的身份，真是令人无比期待。













2.用画笔为自己看病集资的5岁男孩

http://www.dailymail.co.uk/news/article-1382739/Born-fighter-The-year-old-boy-sold-3-000-monster-drawings-pay-cancer-treatment-save-life.html



去年9月，美国堪萨斯州的一名5岁小男孩艾丹·里德（Aidan Reed）被确诊患有癌症——急性淋巴细胞性白血病。这种疾病的治愈率虽然高达90%，但花费高昂，而且假如没有得到及时治疗的话，预期寿命就只有三个月。艾丹的家境并不富裕，父母们面临着变卖家产的选择而愁眉苦脸……换言之，时间很紧张，资金不充裕，任务很艰巨……到底应该怎么办呢？

小艾丹有个爱好，是在纸上画各种各样的怪物。在噩耗传来之后，尽管疾病与治疗带来了难以想象的痛楚，他也不曾放过下手中的画笔。于是，一个个奇形怪状的妖怪继续在纸上保持着活力。小艾丹的一个姐姐，26岁的曼迪·奥斯坦（Mandi Ostein）想出了个主意——他们把艾丹的画作和他的患病故事放到网上，试着以卖画的形式来筹集治疗费用。“我想，能卖出个60张就很好了。”姐姐说，“60是我的幸运数字呢。”

然而，艾丹的故事感动的人数远远超出了预想。购画的要求来自五湖四海和大洋彼岸：日本、意大利、巴西，到处都有人们愿意用10美元左右的价格购买这些并没有太多艺术价值的小孩子涂鸦。深受感动的姐姐也选择用照片纸而不是普通的拷贝纸来打印这些画作。在八个多月的时间里，艾丹卖出了三千多幅画作，总共筹集到了3万多美元的资金，治疗费用有了着落，艾丹的父母再也不需要考虑卖掉房子了。

让我们向坚强的艾丹和聪明的姐姐致敬，祝这个小家伙能够健康快乐地成长下去。

3.太阳能……躺椅?

http://www.core77.com/blog/furniture_design/recharge_yourself_and_your_electronics_with_kvas_solar-powered_soft_rockers_19239.asp





谁说理工科学生缺乏艺术细胞？麻省理工学院为庆祝他们的第150届“艺术科学技术节”，设计出了这么一件充满了前卫气息的躺椅，名字就叫“温柔摇椅”（Soft Rockers）。当然，看过这节日的名字就不难预想到，如此奇异的外表下面肯定有着更为深厚的科技基础。

原来，这件作品不仅仅是个躺椅，更是一座能储藏能量的太阳能充电站——注意到上面那一排深色的太阳能电池板没有？每天白天它晒够了阳光之后，到了晚上就能发光发热，并且还有USB接口供你接上各种电器去充电使用。而且，据说躺在上面的使用者本身的体重和“摇摆”的动作也是电力生成过程中的一环。总之，这把椅子将休闲享受与环保概念、造型艺术与理工技术完美地结合在了一起，值得喝彩。

而且这种夜光效果看上去还挺酷的，颇有些科幻电影场景的意味，躺在上面应该也会有种领先世界潮流几十年的感觉吧？

4.懒人专用：用烤面包机烤的……等等，这是什么玩意儿?

http://www.mirror.co.uk/news/weird-world/2011/05/01/first-toasted-beef-burger-to-go-on-sale-115875-23098299/

http://www.talkingretail.com/products/product-news/uk-launch-for-tillmans-toast-me

看来，擅长在食品加工领域偷懒的不止是美国人，接下来要介绍的这件产品就是原自德国、遍销欧陆的新食品，诨名便是“烤我！”（Toast Me!）。它可以说是一种概念食品，因为之前的方便食品业界从来不曾有人尝试过这种思路：把肉片弄成方形，然后裹在吐司片里面。



没错。早在上市之前，一些媒体就对应该如何描述这玩意儿伤透了脑筋。镜报说它是种“能用多士炉烘烤的汉堡”，而一些商场网站则叫它“肉类小吃”。不管怎么说，这玩意顺利颠覆了三明治、汉堡、肉包、肉饼等等食物之间的原有界限。

“烤我”的第一批产品包含鸡肉口味和牛肉口味——这么说来，想要在加热时不让吐司开膛破肚应该也算是有点儿技术因素包含在里面的吧？嗯，如此一想，顿时对这家名叫Tillman的德国食品公司产生了敬意，不知道哪一天有没有机会品尝一番这种又方又扁的肉包呢？



坏香橙的趣闻自留地

1.联锁（Interlocked）

http://armorgames.com/play/10591/interlocked

对于大多数熟悉传统益智玩具的朋友们来说，“孔明锁”想必不会是什么陌生的概念。乍看之下，这种由数根木质部件组成的巧妙装置似乎完全找不到解开的公式，但只要上手一试便会明白，那些看起来仿佛榫卯相连环环相扣的构件之中至少会存在一处可以伸缩活动的部分，通过这个活动零件开始尝试反向操作，最终将整体结构完全拆解成零散的部件并不是什么不可能的任务。其实，这种奇妙的镶嵌装置并不是单纯的玩具，事实上，在我国的传统木工技术中，这种并不依靠销钉与粘接物、仅仅凭借部件本身的榫卯结构来互相咬合组成牢固整体的工程技巧在梁柱与屋檐的结合位置上有着非常重要的应用价值。正因如此，除了“孔明锁”这个流传较广的称谓之外，民间对于这种木制装置还有一个更为恰当的称号——“鲁班锁”。

虽然对于如今的建筑工程来说，这种充分体现了我国民间智慧的奇妙装置应用范围非常有限，但从结构设计的角度来说，“孔明锁”的魅力依旧是无法忽略的——不仅仅局限于东亚范围，甚至连西方的益智装置玩家都对此青睐有加，这个在著名Flash Game专题站点评分高达8.8的游戏就是明证。虽然相当一部分以“空间变换解锁装置”为主题的游戏都存在“操作繁琐、视角难以调整”的不足，但这些缺陷在这部游戏上统统找不到踪迹——移动观察视角与结构模块的操作只需要一个空格键就能切换，完全不会让人感到任何不便，玩家可以把注意力全部集中在破解结构突破点的任务原则上，就是这么美妙。

流畅的操作，悦耳的音乐，适宜的难度再加上完全没有时限要求的关卡设计，使得这部游戏成为了消磨午休时间的首选之作。没错，这就是本期“网罗天下”重点推荐的迷你游戏：联锁。



Interlocked



这一关有些难度，注意观察结构

操作方式：鼠标左键拖放移动视角/结构模块，空格键切换两种操作状态。

2.冰爽小礼（Icy Gifts）

http://armorgames.com/play/10452/icy-gifts

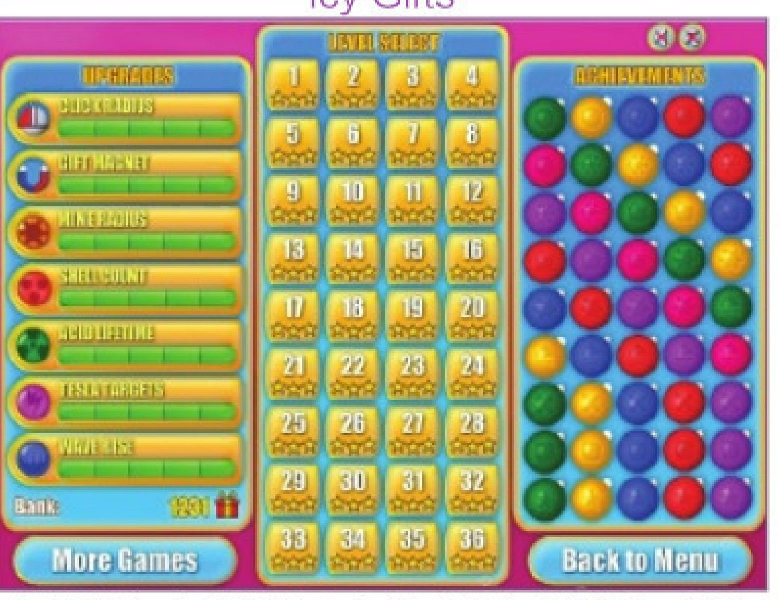
当然，如果你对于3D空间结构定位实在是缺乏天赋，同时不愿意在宝贵的工作小憩时间中继续消耗脑细胞的话，没关系，我们还有第二款游戏可以选择。

和上面的“联锁”截然相反，这款名为“冰爽小礼”的Flash Game完全没有任何需要考验逻辑思考能力的成分。作为玩家来说，唯一的操作步骤就是点击一下在画面随意漂移的各种小部件，然后欣赏在相互作用下发生的连锁反应，直到收集完毕规定数量的点数进入下一个关卡，就是这么简单。

听上去似乎很无聊？上手试试才能体会到这部游戏真正的魅力所在：不同的部件点击激发后会产生各种各样的效果，有些会向左右两边放射波纹状的冲击波，一路横扫激发所有经过的其它部件；有些会像核裂变反应一样散射出几个小颗粒，被这些颗粒碰到的部件统统会产生激发反应；有些会生成一小片可以产生激发效果的圆形领域，所有经过的部件统统会被激发，进一步进行连锁；有些会产生电弧，随机激发画面中的其它部件。即便是最普通的冰块形状的部件，被激发之后也会生成状似小礼物的残留物——这便是标题中“Gifts”的含义——收集这些小礼物，然后便可以升级各种不同部件的激发效果，进一步提升连锁反应的烈度，让游戏的乐趣越来越丰富。总而言之，尽管这部游戏缺乏真正意义上的技巧与思考成分同时运气的影响所占的比例又显得有些略高，但那种直接干脆的成就快感却也给玩家带来了不少乐趣，值得一试。



Icy Gifts



全部关卡完美通过&全部成就完美解锁，其实基本上没啥难度

操作方式：左键点击画面中的部件进行激发，不同部件会有不同的激发效果。收集冰块部件遗留下来的小礼物道具，在关卡的过场画面中可以升级不同的部件模块属性。通过所有的关卡并不困难，真正的游戏目的在于收集成就（45项）与提高关卡评价（最高108颗星星），可以反复挑战刷新纪录。P

游戏推荐



对于当下的互联网在线应用服务来说，除了能够满足一时之需的应用需求外，还能显示出什么值得关注的发展前途呢？

我想，如果一定要给出回答的话，“共享”应该是最直观的答案吧。

无论是多人协同模式的应用办公，还是最简单的在线生成图片分享，所揭示的意义都是相同的：互联网带来的交流意义不仅仅局限于“资料攫取”“信息生成”的过程本身，同样可以让参与者展开交互。

互联网技术的进步终将会让信息的孤岛消弥于无形，在线应用的发展意义就在于此。

■北京 Enigma

1.翻阅历史——中国Web信息博物馆

http://www.infomall.cn/



不知不觉间，中国互联网已经引领着广大网民一起经历了十余年的发展历程，在这场长江后浪推前浪的进化变革中，许多网站找到了正确的发展路线，顺利地坚持到了今天，但与此同时，更有无数网站化作了过眼云烟，变成了只能留在记忆中的回想品味的幻象。不过，虽然对于广大用户来说，互联网的形式似乎与“不朽”扯不上什么关系，但实际上如果仔细挖掘的话，依旧可以找到不少来自昔日的留影。

“‘中国Web信息博物馆’是在国家973和985项目支持下，北京大学网络实验室开发建设的中国网页历史信息存储与展示系统。目前已经维护有30亿以中文为主的网页，并以平均每月四千五百万网页的速度扩大规模。”

——以上内容摘自“中国Web信息博物馆”首页的介绍内容。没错，这个看上去颇具学术气息的网站就是这种“昨日重现”应用项目的不错实例。

总而言之呢，这个站点的建立目的非常单纯，那就是通过类似网页快照的方式来对那些“早已成为历史尘埃”的网站页面进行展示。具体的使用方式非常简单：在首页中央的“历史网页回放”输入框中输入想要回溯的网站地址，点击右方的“GO！”就能展开保存的历史页面列表，然后进一步点选列表中的时间标题即可开始浏览。

虽然从办公应用的角度来看这个站点似乎没什么实际用途，不过如果从满足好奇心与查阅历史的角度来看，这个号称博物馆的网站还是不乏实际意义的——想看看2002年的新浪首页有哪些内容吗？这个站点就能满足你的需求。

2.打包精简，一步到位——fur.ly

http://fur.ly/

对于经常使用微博的读者朋友们来说，想必对某种格式整齐且长度短小的网址链接不会陌生。实际上，这种人工生成的“精简网址”在国外的匿名交流论坛——典型如4Chan和2Cat——上面非常流行。相比于拖着洋洋洒洒十几个反斜杠的原始页面地址，这种简洁的Url无疑分享起来会更加便利。不过，缩短网址长度自然会让页面推荐表格看上去整齐不少，但如果一次要分享的页面数量过多，那么实际效果又会如何呢？想必那看上去冗长无比的网址列表也不会让人产生简洁明快的感觉。

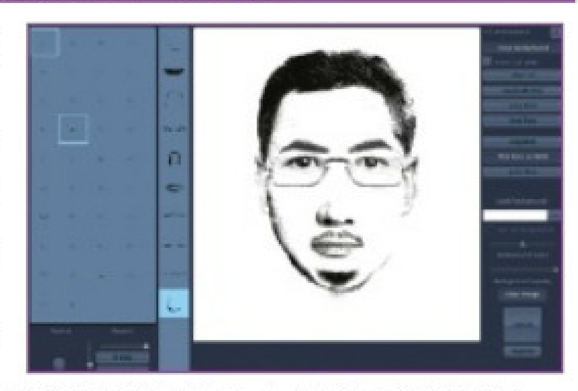


有需求，自然就会有新技术新服务上线登场。fur.ly就是一步到位同时解决“缩短网址长度”与“复数网址打包”问题的便捷应用站点。和大多数“精简网址”功能站点的使用方法相同，用户只需把想要加工的页面地址输入fur.ly主页中间的“Short url”输入框，在下方的验证框中输入正确的验证码，然后点击最下面的“GO”即可——不同之处在于，fur.ly可以同时为多个页面生成一个共用的简短网址链接，用户只需将想要整合的页面地址在网址输入框中依次输入，随后确保验证码正确无误点击“GO”按钮即可一次完成打包与精简链接两项任务，非常方便。

顺带一提，用fur.ly打包完毕生成的简短网址不会出现“一点击就弹出十几个窗口”的恶劣效果，仔细观察通过这个简洁链接打开的页面，你会在网页的顶端左上角发现一处翻页键选项——接下来的操作就不用我多说了吧。

3.在线人脸拼图高手——pimp the face

http://www.pimptheface.com/



无论是在国产刑侦片还是欧美犯罪电影剧集里，我们都可以看到一段熟悉的情节内容：目击证人来到警察局中，根据自己的记忆从警方提供的五官与脸型素材拼嵌出犯罪嫌疑人的印象面容。在电脑技术尚不发达的20世纪90年代之前，执行这种工作的主要器材是投影机与幻灯片，不过随着PC性能的飞速进步，如今要想在个人电脑上像模像样地重演这种桥段基本上没什么难度——不过对于一般用户来说，劳心费力地下载专用软件来满足一时兴致恐怕不是什么明智之举，没关系，我们还有无须下载照样使用的在线应用可以尝试。

pimp the face就是一家提供这种“人脸拼图”服务的站点，用户可以调整组合网站素材库提供的各种基本元件来生成颇具素描风格的人脸造型，完成后还可以进行自由分享。虽然这家网站的内容是否专业还值得商榷，不过在我看来，和那些卡通风格的头像生成器相比，pimp the face生成的图片效果明显要更加生动，不是么？



又到六一儿童节——软件还当用户是儿童?

■贵州 肖遥

关键字：六一 安全软件 优化误区

编者按：聪明的网友表示，许多所谓的营养专家、股票大师、地产权威等等根本只会吹牛皮、侃大山，他们的话完全不可信，这也说明网民素质不断提升，已有能力认清真伪，但不少网友坐在电脑前时，却被软件的“权威”玩得团团转。软件世界里“专家”“大师”其实更多，例如某安全助手、优化专家、软件大师……真是让人眼花缭乱。这些软件纷纷声称能对用户的硬件性能、网络安全、软件应用提供最全面专业的建议和保护，实则是拿用户当小朋友一样哄骗吓唬，不明真相的用户往往中计，对它们的话言听计从。事实上无论何种专家，他们的话只能作为参考，如果将他们奉若神明，你迟早会落入圈套中。在今年的六一儿童节，我们一起来恶补知识，也认识一下软件中的伪专家……

一、“专家”在打架，安全软件该信谁

各种软件中，安全软件是必不可少的，众多“门”与病毒木马攻击事件，让无数电脑用户为如何选择可靠的安全软件而绞尽脑汁。各大软件厂商也看准时机推出了自己的安全软件产品，例如360安全卫士、腾讯QQ电脑管家等。这些软件都自称为用户提供了全面的安全保护，确实其中有不少功能很实用，但过度的信任和敬仰这些软件，只可能让我们陷入厂商的利益圈套与无意义的虚幻安全危机感中。

1.安全评分，差异为何如此之大

许多用户安装上了某些安全软件后，养成了为自己电脑系统安全评分的习惯，每天总要用这些安全软件扫描系统进行评分，一旦发现分数有些低，立即觉得自己正在遭遇系统安全危机，但这些电脑体检真的可靠吗?

笔者在自己的电脑上同时使用QQ电脑管家与360安全卫士，对系统进行全面的扫描体检，结果所得的分数差异居然如此之大，实在让人有些吃惊（**图1**）！



QQ电脑管家与360安全卫士电脑体检的不同分数

2.安全体检，谁都不可信

两款知名安全辅助软件居然有如此大的差异，很多普通用户可能会感到疑惑，不知究竟哪个检测得更准，于是极端的用户会为了安全起见同时安装两款软件，分别进行体检和修复，付出了大量时间精力。其实我们完全没必要执着于它们的评分，因为这两款软件的检测都不是那么可信！

笔者发现，影响360安全卫士得分的检测项目中，有几个都与360安全卫士本身有关，例如没有开启360安全卫士

的网页防火墙、注册表防火墙、木马防火墙等（图2），若关闭这几个项目会导致系统检测得分很低，可是笔者的电脑上已经安装了另一款杀毒软件，并且开启了各种网页、U盘防护与类似木马防火墙功能的主动防御功能（图3）。为了避免功能冲突导致系统不稳定，笔者特意关掉了360安全卫士的几个防护项目。可是360安全卫士根本无法体谅用户的良苦用心，或者希望用户永远离不开它，只是自顾自地发出吓人的安全威胁警告。

这种情况并不只发生在360安全卫士上，换成QQ电脑管家也同样如此，当关闭了QQ电脑管家的实时防护功能，使用笔者所用杀毒软件的监控防护功能时，QQ电脑管家的得分也立即大幅下降了（图4）。



影响360得分的几个重要检测项目

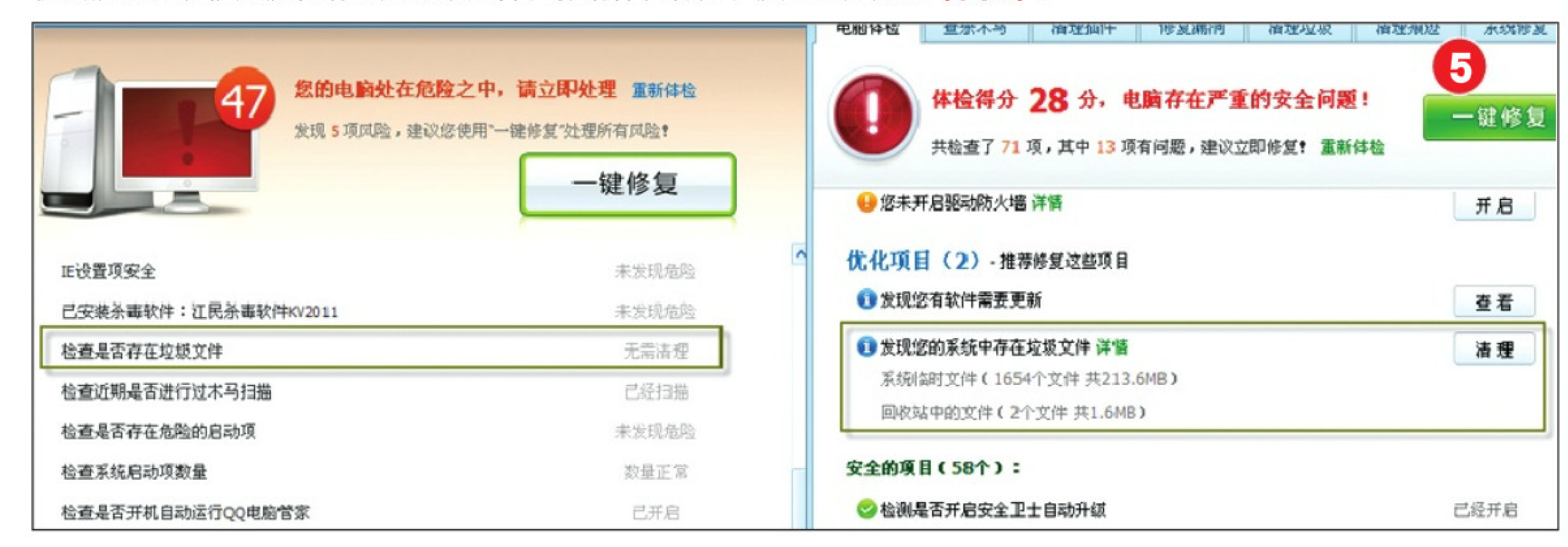


许多杀毒软件已经在提供全面的系统保护了



QQ电脑管家也有同样的问题

不仅在系统安全防护检测项目上如此，而且是否清理过垃圾文件、病毒木马扫描等都会影响体检得分，例如当使用过360安全卫士刚刚清理过系统垃圾文件后，而未运行过QQ电脑管家的垃圾清理，那么当用QQ电脑管家进行体检时，仍会提示系统很久没有清理过垃圾文件，影响体检得分，反之也是如此（图5）。



两款安全软件的垃圾清理互不相干

甚至于如果我们使用CCleaner之类的知名第三方垃圾清理软件，在执行过进行清理优化后，QQ电脑管家和360安全卫士中也必须再次进行垃圾清除，否则同样会影响体检得分（图6）。在木马病毒扫描上也有这样的问题，哪怕用户已经用杀毒软件或安全辅助软件对系统进行了彻底的全盘



安全软件无视第三方软件的辛苦工作

扫描（图7），但如果这些软件“权威”没扫描过，那你的电脑还不算“安全”。


别的软件信不过，自己一定要亲自扫描

3.电脑体检得分，认真你就输了

上面的小测试很让人无奈，某些安全辅助软件真的很喜欢对用户的系统进行评估，再展示吓人的扫描结果，让用户整天提心吊胆，最终臣服于“评估”之下，永远赞美其真知卓见。但我们来看看这些体检项目，你认为其中真正实用的又有几个呢？

这些安全辅助软件的特点是——一切检测得分都以自己是否运行过作为依据，如果用户真的很在乎它们的体检得分，那么只有两个选择：1.使用第三方的软件后，再使用此安全辅助软件进行无意义的重复操作；2.为了避免重复的操作浪费，干脆很少或放弃使用第三方的软件，只使用这款安全辅助软件。可见两种选择的结果都达到了一个目的，安全辅助软件牢牢地粘住了用户，让用户沉醉于高得分的虚幻满足感中。

小编点评：

QQ电脑管家、360安全卫士以及其他类似的安全辅助软件，它们的定位仅仅是安全辅助工具而已，我们不否认这些软件的某些功能很实用，但它们不应当也没有能力取代其他软件的位置，这不是一种体面的竞争方式，用户千万不要沉迷于所谓的安全体检得分，那不过是一个作用非常有限的参考而已，即使你获得了高分，也不代表你的电脑就非常安全。

二、升级有误区，别再浪费你的时间

在上面的电脑安全体检中，两款安全辅助软件都检测到系统中未安装最新的安全补丁，造成得分较低并提示安全报警。事实上也确实如此，若不安装补丁会严重影响着系统的安全，可是安全辅助软件的漏洞补丁功能就完全可靠吗？

1.该信谁，我的电脑到底有多少漏洞？

上面的系统体检中，在用同一台电脑，同一个操作系统，同一时间使用QQ电脑管家与360安全卫士两款软件检测，结果出现的漏洞数目竟不相同（图8），谁的更可信？

如果用户再安装一款其他的安全辅助软件，也许会发现检测到的系统漏洞补丁数目仍不同。无需吃惊，因为对于同一个系统，几乎每款安全辅助软件都坚信“自己是对的”，按自家的标准给出漏洞数目并划分出安全等级不同的更新补丁，软件仿佛在说：“使用我，你就得相信我，别管其他软件怎么说！”。这样一来可怜的还是用户，往往在自己的电脑上安装了多个系统漏洞更新工具，抱着“宁打错不漏过”的态度，让扫描、下载补丁成了每天的日常任务。


到底是31还是26？

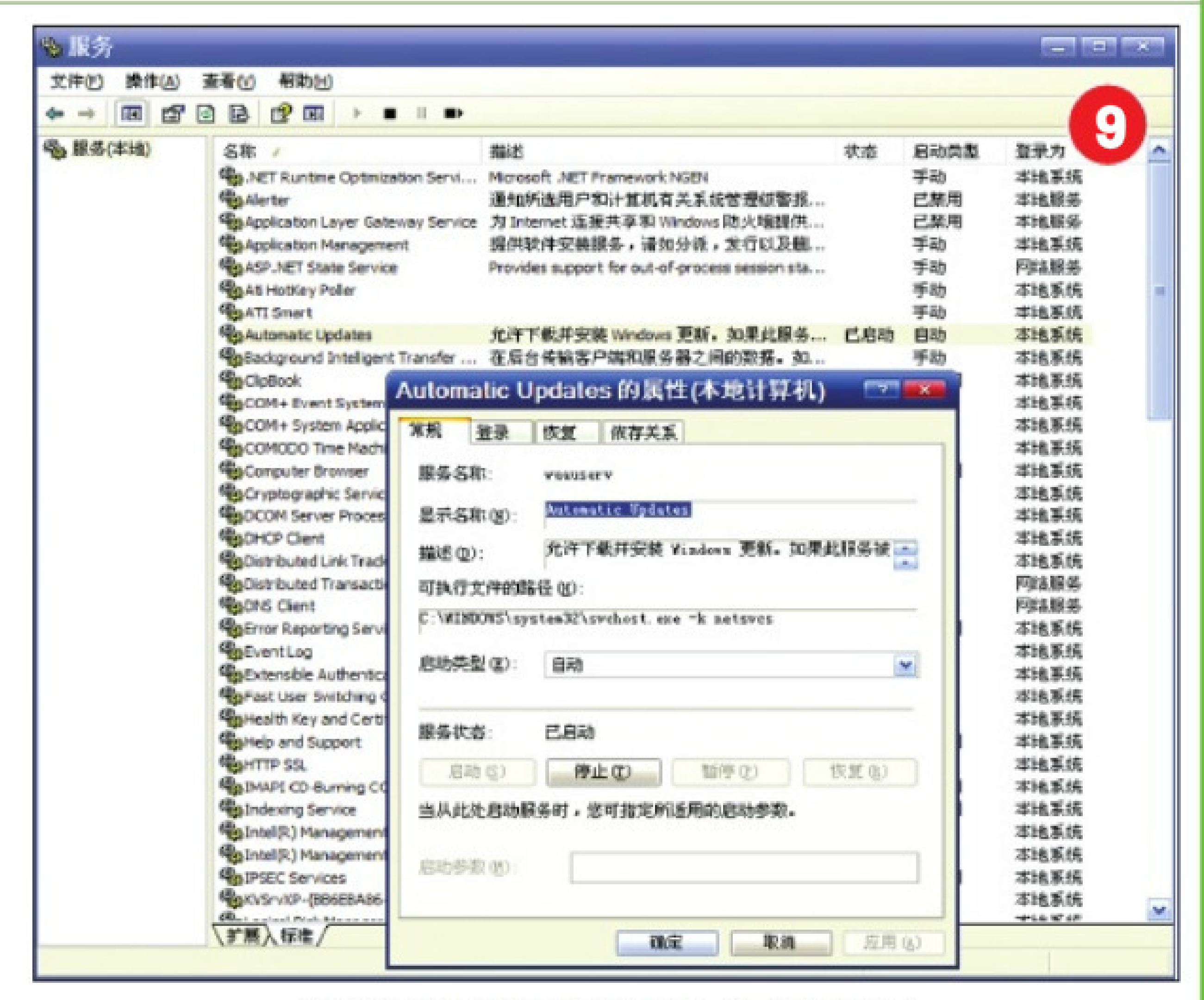
2.还是微软靠得住

尽管检测结果不同，但所有安全辅助软件的漏洞补丁都来源于微软更新服务器。这些安全辅助软件的漏洞更新功能，只不过是以一种更为直观的方式提醒用户，让补丁更新下载和安装更加方便快速一些。但不同的检测结果让可信度

大打折扣。既然如此，我们为何不直接从微软官方下载漏洞补丁呢？

不知从何时开始，安装完系统后关闭Windows系统中的自动更新服务成为了优化系统的一种习惯，也正是在此基础上，各种第三方的系统漏洞补丁工具开始流行，这难道是个阴谋？

不可否认，Windows系统自带的自动更新有一些缺点，例如下载速度较慢，在后台进行升级更新时可能影响到一些大型软件的运行。但总体来说，Windows系统自带的自动更新功能非常可靠，绝不会打上不该打的补丁，也不会错过任何重要补丁。开启自动更新后，你完全可以忘记系统漏洞这件事，不必再像使用那些第三方软件一样，时不时地被各种更新提示打断操作，也无需再自己手工去选择和执行系统更新——实现这一切非常简单，开启“Automatic Updates”服务就可以了（图9）。



启用系统自动更新让问题一下变简单了

小编点评：

电脑无非是为了方便我们的工作，但有时候原本简单的问题却变得复杂，打补丁就是一个典型例子。我们关闭了原来可以自动进行的更新服务，却去寻找各种第三方软件，并不辞辛苦地手工管理和操作。当我们最终又回到起点时，才发现原来只不过绕了一个圈子。当然，第三方安全辅助软件的漏洞更新功能也未尝不可使用，总之需要记住的一点是：我们要让电脑使用更方便更简单，别受软件厂商的误导，去玩电脑，而不是被电脑玩。

三、过度频繁的系统优化，这是不是一种病？

适当对系统进行优化，可以保证系统运行速度提高工作效率，不过这个前提是“适当”，而不是“频繁”。但越来越多用户迷信一些所谓的优化软件，它们鼓励用户频繁地进行系统优化、垃圾清理类的操作。曾经有一段时间，笔者发现周围人在进入系统后或空闲时，总是不由自主地打开某某卫士、管家、助手类的软件，频繁地进行系统优化、垃圾清理，时间就这样被浪费掉了，笔者一度怀疑系统优化是不是让人得上了强迫症？

1.系统优化，千奇百怪问题的开始

许多用户安装完系统后，首先做的事就是进行系统优化，然后才是备份优化后的系统。全新系统的优化包括很多方面，其中各种系统服务的优化是最重要的项目。有非常多的优化软件在系统服务上作足了文章，为用户划分了不同的环境，像上网用户、办公用户、游戏用户、局域网用户之类，针对不同的用户提供了不同的服务优化方案。简单地说，就是关闭某些认为不需要的服务，从而实现提升系统运行速度的目的（图10）。



Windows优化大师的系统服务优化

实际使用中，经过服务优化的系统确实在运行速度有所提高，但条件是建立在硬件配置不高之上，如果你使用了主流的4核心处理器、4GB或者更大内存，优化服务不仅对性能的提升影响不大，甚至还为系统运行埋下了隐患。许多用户在使用了某种系统优化工具之后，导致系统出现许多千奇百怪的问题，例如局域网共享无法使用、某些软件无法更新、某项系统功能启动失败等。在排除各种原因后才发现，罪魁祸首正是优化工具禁用了某项服务，尤其在Windows 7系统中，许多服务名和功能与Windows XP大不相同，常因优化系统服务而出现故障。

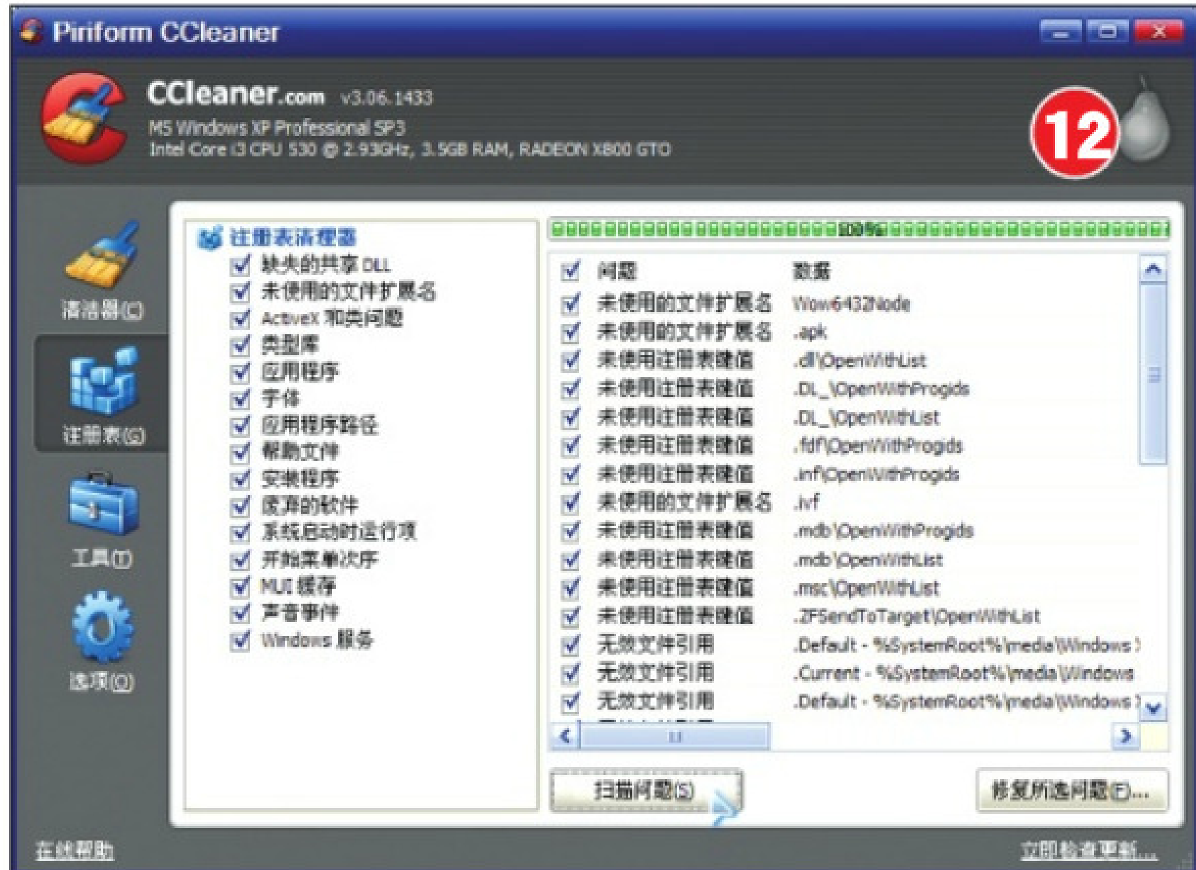
2.垃圾清理别走极端成“洁癖”

系统在运行一段时间之后会产生垃圾文件与垃圾注册表信息，定时清理系统垃圾有助于提升系统的运行效率。然而在一些安全软件中，垃圾清理也成了吸引粘住用户的手段，频频提示用户需要清理垃圾文件。而许多用户也渐渐养成了

一种“洁癖”，甚至于每天都要清理垃圾。其实垃圾文件清理根本没有必要那么频繁，只要硬盘空间允许，几周甚至数月清理一次也完全可以。许多软件提供的清理功能中，还提供了注册表垃圾清理优化功能，这项功能尤其要慎重使用，笔者曾经使用Windows优化大师清理注册表（图11），导致某些软件的注册信息丢失，无法执行。

实用的垃圾清理工具非常多，例如上面提到的CCleaner，这个软件支持清理垃圾文件和注册表信息，而且对注册表清理安全可靠（图12），它可以在优化前进行备份，不会过度清理导致系统出现故障。至于定时清理垃圾，使用系统计划任务功能就可以了。


注册表清理功能要慎重


使用CCleaner清理优化注册表

小编点评：

许多软件都提供了系统优化功能，例如开机启动项优化等。它们监测系统启动时间，并与其他电脑对比，如果速度稍慢的话，会提示用户进行优化。一旦用户进行优化后，提示的开机时间将大大缩短，事实上这个时间并不那么准确。例如这里我们用QQ电脑管家与360安全卫士同时进行监测，发现两款软件显示的开机时间完全不同（图13）。当用户进行优化后，开机速度可能会略快一些，但并没有开机助手上提示的那么夸张，这也只不过是软件吸引用户的一种策略而已。另外我们也要对操作系统有更多的了解，例如开启预读会让进入桌面前的时间变长，但常用软件的启动速度会变快，如果优化软件通过禁用预读功能来提升所谓的开机速度，实际上不过是此消彼长，也不利于充分利用内存，影响用户的体验。


两款软件检测的开机时间不相同

四、隐私文件交给专家大师？泄密代价让你难以承受！

每人电脑上有各种各样的隐私数据，为了不让悲剧发生，大家往往会选择数据加密软件加以保护。市面上各种各样冠名“专家”的加密软件非常多，各自宣称功能非常强大，甚至加密GB级的数据只需几秒钟，加密数据安全可靠等，那么将自己的隐私数据文件交给它们真的可行吗？

1.“E-钻文件夹加密大师”的诱人广告

国产加密软件比比皆是，例如有一款冠名大师级的软件“E-钻文件夹加密大师”。据官方网站称，E-钻文件夹加密大师专为拥有大量商业秘密和个人隐私的用户订制，可加密任意文件和文件夹并支持硬盘加密，拥有多种原创加密技术，让文件拥有钻石般的硬度，安全可靠，无懈可击（图14）。

另外，软件还有许多特色，例如“256位Blowfish高强度加密算法”“内置反跟踪，反编译，反破解功能”等，似乎用了这款软件，机密隐私数据外泄是不可能发生的了，但这款软件真的像广告所说那样安全可靠吗？


E-钻文件夹加密大师的官方介绍

2.加密大师是怎样加密的

该软件加密文件比较简单，也比较适合普通用户使用，再加上广告中所宣传的强大功能，因此吸引了不少用户。安装软件后，在资源管理器右键菜单中会多出“加密文件”命令，右键点击隐私机密文件或整个文件夹，选择“加密文件”命令后，弹出文件加密对话框（**图15**）。软件提供了3个加密强度等级，包括普通、较高和最高强度。然后设置加密密码，并可选择是否在加密后隐藏文件。设置完成后点击“加密”按钮即完成加密。

文件加密后的效果如何呢？如果未选择加密后隐藏文件，加密文件依然显示原文件名，但是无法直接打开查看。必然使用右键点击加密文件，在弹出菜单中选择“解密文件”命令，在解密对话框中输入文件密码（**图16**），解密后即可正常查看文件。解密时可选择浏览解密、临时解密或完全解密3种方式，其中浏览解密和临时解密只是当次解密有效，关闭后文件再次恢复加密状态，完全解密则将文件恢复到未加密状态。

如果在加密文件时选择了“加密后隐藏”，则文件加密后将从当前位置消失。需要使用加密文件时，需运行软件主程序，在列表框中显示当前被加密的文件信息（**图17**）。选择某个文件，点击右键选择“解密数据”命令，弹出解密对话框进行解密即可。

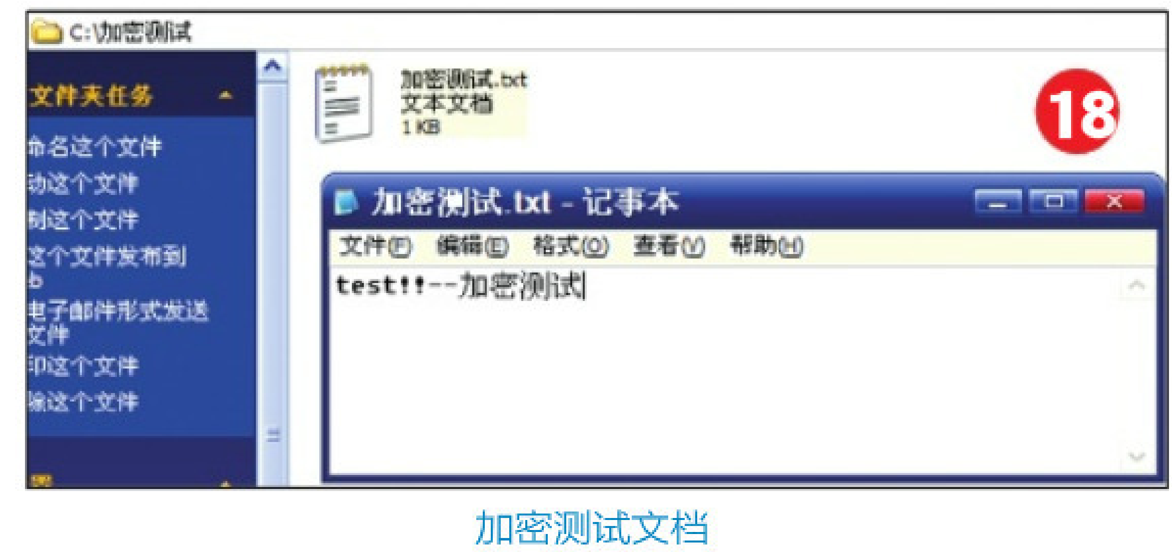


加密文件对话框　　选择解密文件方式　　从主程序中解密隐藏的加密文件

3.形同虚设！两种加密方式的破解测试

表面上看软件使用很方便，两种加密方式似乎效果也不错，但真实的情况如何？我们来进行一次测试吧！笔者新建了一个加密测试文本文档（**图18**），加密时选择默认的普通强度等级，分别使用不隐藏和加密后隐藏两种方式进行加密测试。

第一种不隐藏方式加密文件后，文件图标发生了改变（**图19**），文档体积也发生变化，而且双击时无法调用记事本打开，会弹出解密对话框。如果用记事本或Word等文档编辑软件手工打开文件时，发现该文件虽是“.txt”扩展名，但并不显示在浏览对话框中，很显然这并不是一个真正的TXT文本文档了（**图20**）。



加密测试文档



不隐藏方式加密效果

加密后的文件并不是真正的TXT文档

一般出现这样的情况，通常是软件对文件名作了手脚，要查看文件的真实文件名，可以用WinRAR进行浏览（**图21**）。也可以直接在CMD命令提示符窗口下，使用DOS方式查看（**下页图22**），我们发现文件真实的扩展名是“.txt.kfe”，加密软件利用了Windows系统特性，注册了“.kfe”扩展名，再用双扩展名进行伪装。



WinRAR显示真实的文件名

如果我们用记事本直接打开此文件，则可看到文件内容，其中保存的是原始未被加密的文件路径（图23）。由此可推断，加密软件可能是将真实的文件移到了其他地方，而此文件中保存的是加密文件原始路径。那么系统中有没有新增文件或文件夹呢？通过文件创建时间搜索等方式，可以发现在C盘根目录下多了一个名为“MySafeBox”的隐藏文件夹，打开后其中有图标为打印机方式的“Important Folder（重要文件夹）”隐藏文件夹（图24）。双击此文件夹，弹出的是打印机设备信息。



命令提示符窗口查看文件名



加密后的文件内容是路径信息



C盘下多出的一个奇怪文件夹

即使是普通用户也会觉得这个文件夹很奇怪，打印机怎么不在控制面板中？但对Windows系统中文件伪装隐藏稍有经验的用户，都会知道这个文件夹只不过是利用了Windows系统中的设备名方式进行了伪装。在WinRAR或CMD命令提示符窗口中可以看到其中的真实内容（图25）。

这里我们使用一个ARK（Anti Rootkit）反内核工具XueTr，这个工具可以直接查看任何内核方式隐藏的系统内容，包括文件、注册表、驱动服务等，解密这种低级的加密伪装方式更是很轻松。运行XueTr后，切换到“文件”功能页中，就可以直接浏览“MySafeBox”隐藏文件夹中的内容了。在其下有一个名为List的文件夹，其中可以看到所有加密过的文档都被移动到了其中，每个加密文件还有一个对应的“.info”同名文件，包含有加密文件的各种信息。使用右键菜单“拷贝到”命令，即可以将加密的文件还原到任意指定的位置处（图26）。还原出文件后，直接打开即可看到文件内容。另外一种文件隐藏加密方式其实与不隐藏方式一样，都是将加密文件移动到了当前分区根目录下的“MySafeBox”文件夹中，进行了隐藏伪装处理。通过WinRAR或各种能直接查看磁盘文件的工具，都可以轻易地发现隐藏的文件。



查看伪装文件夹中的内容



还原出加密文件

4.软加密与硬加密——揭穿伪加密软件

除了上面介绍的各种手工解密工具外，还有一个专门揭穿伪加密软件的工具“文件夹嗅探器Folder Sniffer”。软件有针对FAT与NTFS两种分区格式的版本。运行软件后点击工具栏上的“扫描”按钮，在下拉菜单中选择要扫描的磁盘分区（图27），软件就会自动扫描系统中存在的隐藏/加密文件了。这里可以看到加密文件出现在列表中了，选择加密文件，用右键菜单将其复制还原出来即可完成破解（下页图28）。

文件夹嗅探器Folder Sniffer对市面上常见的各种伪加密软件都有效，其原理也是直接扫描物理磁盘分区，找到利



选择磁盘分区

用各种Windows系统特性进行加密隐藏的文件。事实上除了E-钻文件夹加密大师外，许多加密软件都是采用了类似的伪加密方法，通过利用特殊文件路径、DOS命名漏洞、截获系统API之类的技巧来隐藏数据的。实际上这种加密并不是真正安全可靠的加密方式，而通常被称为“软加密”。真正的加密方式是通过各种加密算法，对被加密文件的数据进行加密转换，产生一个随机的密钥，而破解必须通过这个随机密钥利用算法进行数据还原，才能真正的解密文件。这种加密方式又被称为硬加密，硬加密无疑比软加密安全得多。

E-钻文件夹加密大师也提供了“硬加密”方式，在加密时如果选择较高强度和最高强度安全等级时，就会利用Blowfish算法进行加密。这时如果通过上面的手段破解还原出测试的文件，可以看到文件中的内容是乱码（图29）。遗憾的是，这种所谓的硬加密方式也完全不可靠，因为它的解密密码就是直接保存在加密文件中的，例如在上面截图中的CA25……78DB部分就是密码密文。同时密码密文也保存在隐藏文件夹MySafeBox下同名的.Info后缀文件中。如果破解者利用E-钻文件夹加密大师创建一个已知密码的加密文件，然后利用文件编辑工具将已知密码的密文替换某个未知密码密文（图30），那么该加密文件的密码同样也会被替换，破解者可以很轻松地使用已知的密码解密出文件。

而且即使不能破解，也可以将加密文件删除，从而导致数据丢失。在该软件广告中的“强大的防删除，防复制，防大小查看等功能，,让破坏者无从下手”完全是个噱头，使用XueTr之类的ARK工具可以轻易地复制、删除、修改在MySafeBox文件夹下的加密文件。广告中还有一条宣传是“强大的文件急救中心功能，永远不再担心数据丢失！”——事实上加密文件放在文件所在分区根目录下的MySafeBox文件夹中。假设在系统分区C盘有一个视频需要加密，那么这个视频文件则会被放入C盘根目录下的MySafeBox文件夹中，一旦系统崩溃，加密文件是无法寻回的。又或者用户不小心将MySafeBox文件夹改名，同样会丢失所有的加密文件。

5.真正的文件加密解决方案

不少软件加密工具只是噱头，根本不能保障数据安全，而且这些软件居然要收费。其实有许多免费且真正有效的加密软件，例如免费的TrueCrypt、Comodo Disk Encryption，以及国内的大狼狗加密软件等。切记一点，请慎重选择各种新的加密软件，谁也不知道这些所谓的超强加密软件是否存在安全漏洞，我们应该挑选那些久经考验的加密软件，即使软件的版本有些低也无所谓。笔者比较推荐的是免费且绿色的TrueCrypt（图31），它可以生成一个虚拟加密磁盘，任何存储在该虚拟磁盘上的文件可以被自动地实时加密，并且只有当使用正确的密码或者密匙配置时才可以访问。



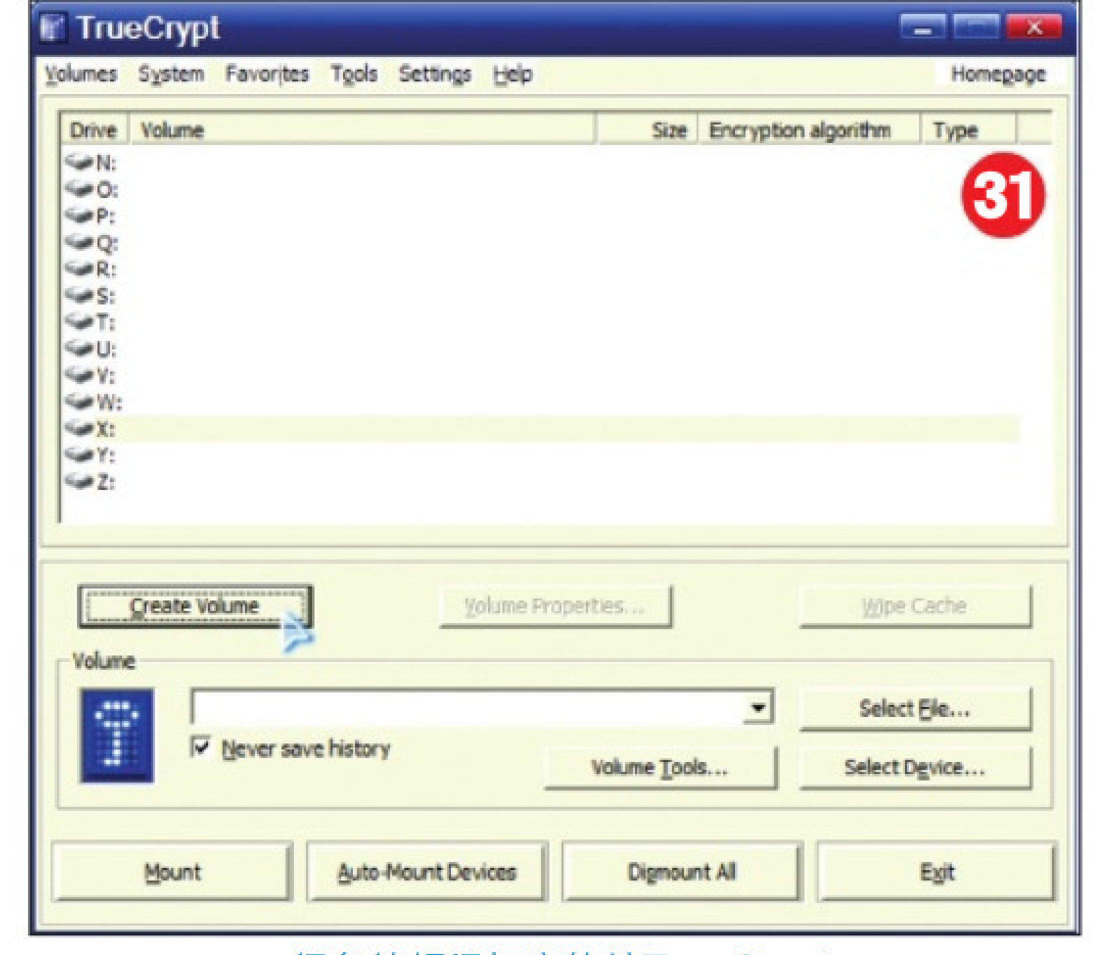
还原被加密的文件



直接还原文件，打开后为乱码



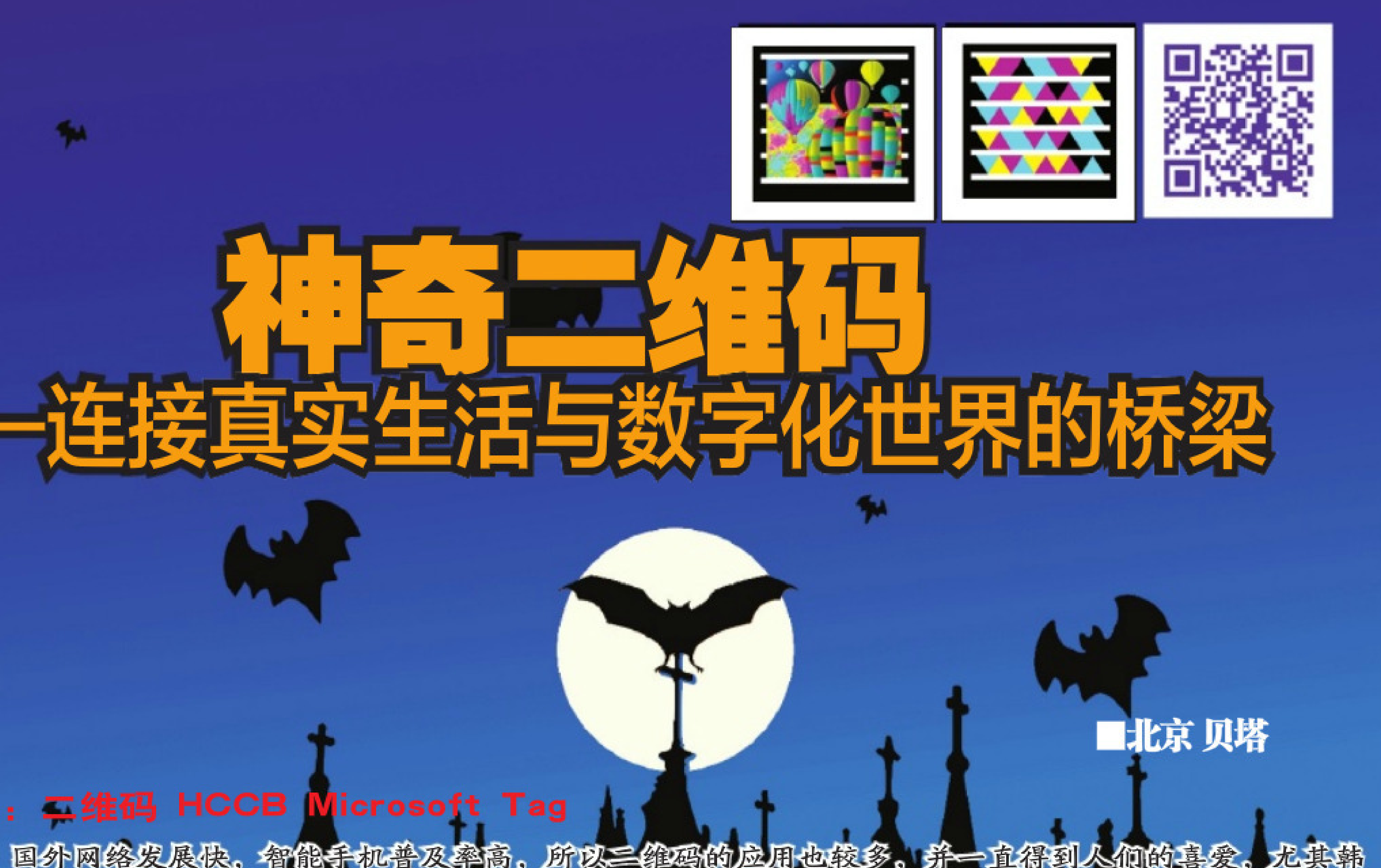
替换加密文件的密文



绿色的超级加密软件TrueCrypt

小编点评：

电脑安全体检、升级漏洞补丁、系统优化等只是迷惑用户，让他们产生对某款软件的依赖，实际危害并不大，但一些打着所谓维护用户隐私机密文件安全的伪加密软件，则可谓罪过不小，隐私泄露的后果谁都不愿承受。真正能保障机密隐私文件的加密软件并不少，但流行的更多是各种骗钱的伪加密软件，我们必须识破它们的骗局，挑选真正经过考验的软件！



神奇二维码
——连接真实生活与数字化世界的桥梁

■北京 贝塔

关键字：二维码 HCCB Microsoft Tag

编者按： 国外网络发展快，智能手机普及率高，所以二维码的应用也较多，并一直得到人们的喜爱，尤其韩日等国早已随处可见。当我们也逐渐地使用了3G、智能手机后，二维码的流行看起来也成为了必然趋势。这篇文章我们来彻底了解一下二维码以及相关应用，并重点介绍微软的彩色二维码技术（HCCB，High-Capacity Color Barcode），它是一种比较“特殊”的二维码……微软还为各位读者提供了小奖品，在正文中你可以找到它，用手机扫描试一试，或许就会中奖呢！



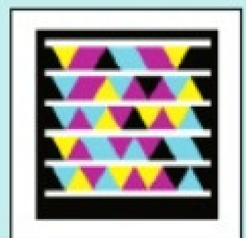
一、解密“无字天书”——什么是二维码？

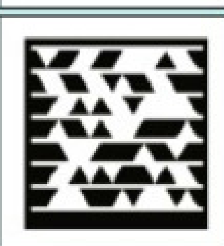
其实我们都很熟悉条形码（Barcode），在超市购物结账时收银员就要扫描它们，之后终端机上会显示出商品的信息，接下来你所要做的就是掏钱付款了。这种条形码一般只在水平方向表达信息，因此也叫做一维码，它由黑白条排成的平行线组成，表示的信息量较少，条码仅能容纳13位（EAN-13码）阿拉伯数字，更多的信息只能依赖商品数据库的支持，离开了预先建立的数据库，这种条码就没有意义了，所以使用中往往必须连接相应设备。由于存在各种限制，二维码（2D Barcode）逐渐发展起来，它的特点是在水平和垂直空间都存储信息，是更先进的条形码技术。与一维码一样，二维码也有许多不同的编码方法，目前较为流行的有Microsoft Tag、QR Code等，它们的特点是可以储存更多的信息，表示的字符可达数千个，并具备一定的纠错能力。国内二维码的应用虽不算广泛，但自从2005年开始，汽车合格证、福利彩票等上都已全面采用了二维码进行管理。

3种常用条形码

条形码的种类繁多、标准不一，过去10年有近70种不同编码问世，它们的应用范围也各有不同，对我们普通用户来说，有3种较为常用。

1.Microsoft Tag







微软彩色二维码技术采用了有趣的方法，将把信息、娱乐，以及交互体验的一切因素连接到智能手机中。其彩色2D图案非常美观，用户还可自定义，通过巧妙的设计制作出艺术感十足的二维码。

2.QR Code





这种编码于1994年由日本Denso-Wave公司发明，QR是英文Quick Response的缩写，即快速反应。QR Code广泛应用于各个行业，国内火车票上就已经用它取代了以往的一维条形码。

3.一维条码



最“古老”的条形码，发明于20世纪40年代。如今商品外包装上印刷的条形码均由欧洲共同体于1977年制定，条形码的前缀码用来标识国家或地区，赋码权在国际物品编码协会，如690～695代表中国大陆，471代表我国台湾省，489代表香港特区。


扫描商品上的条形码



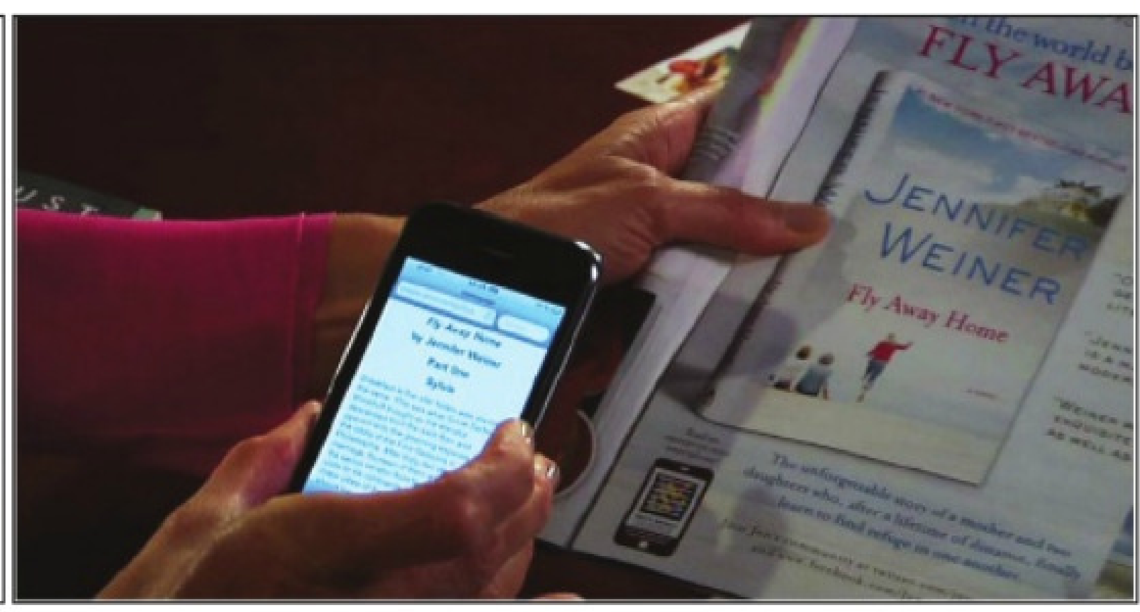
二维码广泛应用在各类产品中

二维码和一维码的比较		
	一维码	二维码
存储量	几十个，不支持中文	数千个，支持中文
安全性	较差，用肉眼可判断出线条的意义	可在编码及译码时加上密码，又称“安全条码”
传真性	条码内容只相当于索引，完整信息仍在数据库上，影印、传真无法读出条码内容	可影印及传真，节省大量费用
追踪性	必须有数据库联机，无资料库即无追踪性	可包含大量信息，方便追踪
抗损性	磨损即无法判读	如使用“错误纠正码”，可将磨损率高达50%的条码正确读出

近几年二维码在智能手机上的应用发展迅速，在Android、Symbian、iOS上，我们都能通过手机摄像头对二维码进行扫描，实现快速打开链接、下载程序、获取优惠券、参与抽奖、了解产品信息等，省去了手动输入及搜索的麻烦，可谓既简单又方便。印刷在报纸、杂志、书籍、产品包装上后，二维码就在传统媒介与网络间架起了桥梁，手机或电脑能将以往难以展现的声音、视频等表现出来，在几乎无需额外成本的基础上获得更好的效果。此外，二维码还可提供不少公共服务，例如在车站提供电子地图定位查询、天气预报等。



杂志上对服装的介绍可通过二维码加入视频演示



扫描二维码获得图书广告提供的试读



公园中用QR Code制作的小游戏，玩家可以扫描获得提示信息，选择不同的路径



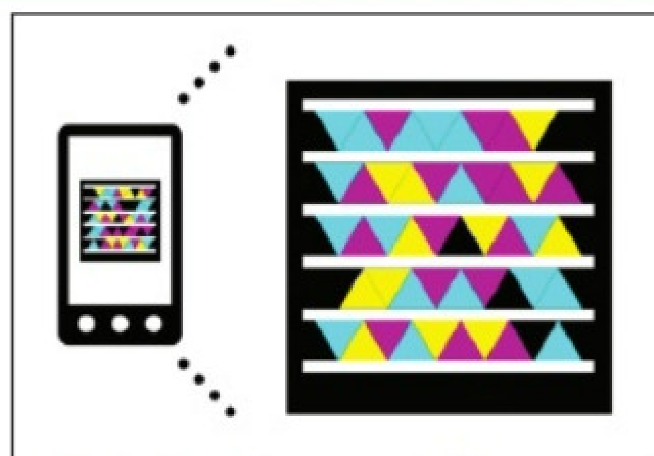
扫描二维码支付，国外应用较多

二、便捷的智慧——如何使用二维码？

我们不但可以扫描、识别二维码，还能自行制作，那么在智能手机上如何使用二维码？笔者下面主要以Android平台为例说明，其他如iOS、Symbian、Windows Phone 7上也有相应软件，它们的使用方式相似，都很简单。

1.更新、更多彩——Microsoft Tag的使用

用手机扫描右侧的Tag，你就有机会获得奖品！当然，前提是我们必须先安装识别软件，只用手机摄像头对着它拍照是无用的。



注：感谢广州信城通数码科技有限公司（iTowNet）提供Tag开发及后端技术支持，广州信城通是国内最早从事微软Tag互动应用开发公司之一，更多关于该公司Tag技术应用方案资讯请浏览gz.itownet.com/tag。

奖品信息

本次活动中亮相的微软蓝影彩色家族鼠标分属3个系列：微软Arc Touch鼠标、微软无线蓝影便携鼠标3500、以及微软蓝影灵趣鼠。所有产品的共同特点是采用先进的鼠标追踪技术“蓝影”，令鼠标底部发出的蓝影光束可以达到激光光束的4倍，提供比光学和激光更好的追踪效果，从而令鼠标几乎在任何表面都能非常流畅地操作，无论是平滑的办公桌还是棉质的桌布上，或是在沙发上、地毯上，甚至被子上、裤子上、任何你能想到的地方，都能令鼠标精准定位，流畅运行。


微软Arc Touch鼠标


微软蓝影灵趣鼠



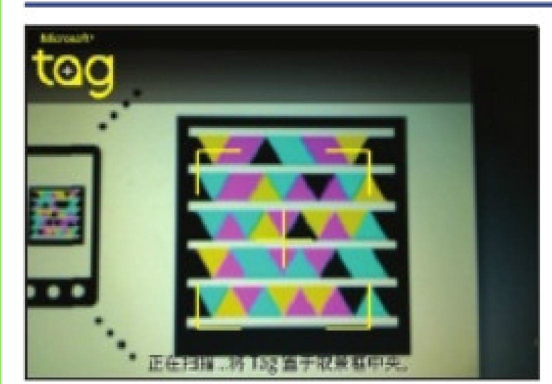
微软无线蓝影便携鼠标3500



不同类型的二维码需要相应的识别软件，对Micorsoft Tag来说，有两种方法可以在手机上快速获得其识别软件“Microsoft Tag Reader”。第一种方法是用手机浏览器访问“http://gettag.mobi”，网页会识别你的手机型号、系统，并自动跳转到下载页面，例如iOS系统会提示进入App Store。如果是J2ME、Symbian S60，还可以用PC浏览器访问该连接，再选择相应平台直接下载安装包。



第二种方法是用手机访问“电子市场”类的软件下载平台，采用关键字“Tag Reader”搜索就会很快地找到。在Android Market中，“Microsoft Tag Reader”排在搜索结果中的第一位，很容易找到。



手机上安装执行该软件后就可以扫描了，期间必须保持联网，将软件的取景框对准Tag，几乎不到1秒钟就能识别（你中奖了吗？别忘了到我们的论坛或微博发言炫耀哦！）。以后我们可以用该软件识别各种Microsoft Tag，这种彩色的二维码几乎可以显示在任何表面上，也许过不了多久你就可以在其他地方见到它们。

2.创造Microsoft Tag，并掌握访问情况

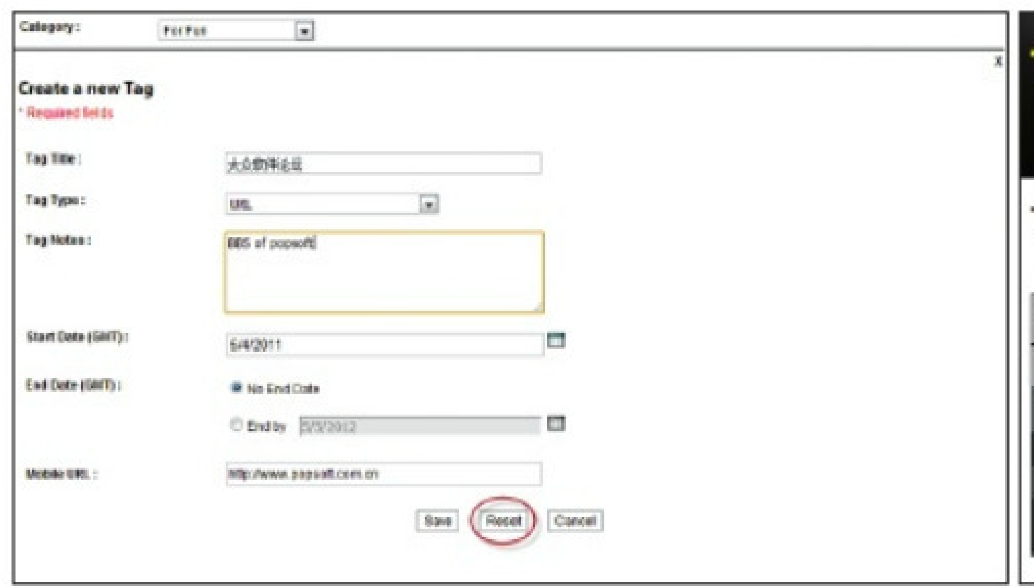
扫描货架标签可以获得商品的视频介绍，公司也可以了解产品的销售情况，游戏厂商还能用这种方式发放虚拟宠物、道具……除了让广告更有活力，互动性更强外，我们普通用户也能用上微软的这项服务，实现许多很棒的功能！技术牛人还可用应用程序编程接口（Microsoft Web Services API），以编程的方式创建并管理Microsoft Tag。下面我们就来创建4种基本类型的Tag。所有操作我们都进入http://tag.microsoft.com操作，并使用Windows Live ID登录。

登录后的网页，目前仅有英文界面，“Tag Manager”下为主要功能，可以创建URL、自选文字、vCard，以及拨号器等4种类型的Tag，默认类型是URL，存储在“Main”类别下（即Category）。虽然类别的创建不是必须的，但将不同类型的Tag用类别进行组织，有利于追踪和报告。我们可以随时创建新的类别，另外还可将Tag从一个类别移动到另一个类别，但必须注意的是，如果类别是在Tag之后才创建就无法实现移动了，因此应在创建Tag前就将所需类别创建完毕。

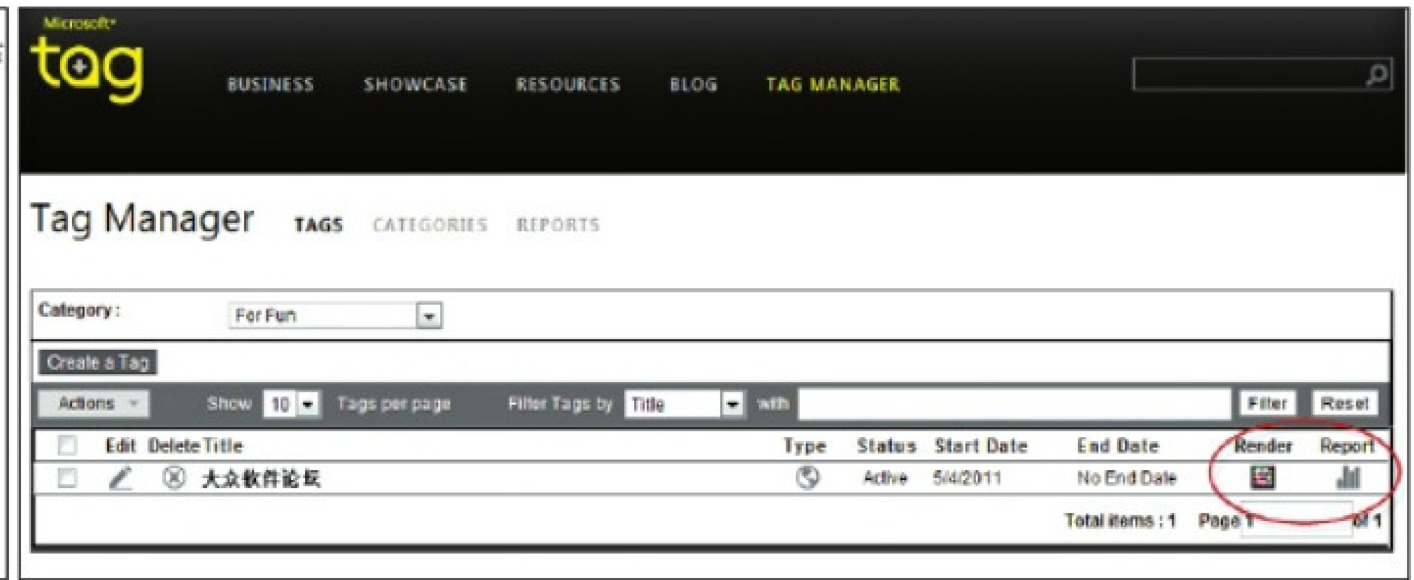
Tag Manager管理页面

（1）创建URL链接，快速访问网页、视频

在Tag Manager中，使用“Category”下拉菜单选择该Tag要使用的类别，再单击“Create a Tag”，在“Tag Title”框中输入一个唯一名称，最多可包含50个英文字符。页面默认选择“URL”作为Tag的类型，其中“Tag Notes”是可选字段，最多可输入 200个英文字符，此处应多写一些备注信息。Tag有开始和截止日期，开始日期指该Tag的操作起始日期，默认是创建Tag的日期，截止日期是操作失效日期，可选择“No End Date”，即不分配截止日期。最后在URL框中输入扫描后跳转的地址，再单击“Save”使其生效。



操作页面很朴素，点击“Reset”会将数据恢复为默认值



创建后的Tag会显示在“TAGS”页面下，点击右下方“Render”下的图标会进入彩色二维码制作页面，而点击“Report”是访问统计页面

点击“Render”后进入了导出Tag阶段，导出的格式可选择“PDF、WMF、JPG、PNG、GIF、TIFF、TAG”等，可满足要求不同的印刷或修改。导出时有4种样式，“Custom”为自定义，美术功底好的用户能创建出很漂亮的Tag，“Full Frame”和“With Helper & Download Instructions”都带有指导下载扫描软件的信息，但可惜说明文字无法选择中文，而“Plain”则是不含其他信息单独的Tag。另外如要以黑白两色印刷，应勾选“Render my Tag in black and white”。完成设置后点击“Render”，浏览器就会按设置自动下载渲染好的文件了。Tag的访问统计信息通过点击“Report”显示，还可以导出为XLS格式。由此可见Microsoft Tag的优势是可以跟踪获得各类信息，甚至能得到访问者的地理位置，商家借此可以得到很有价值商业的信息。**注：为维护隐私，Microsoft Tag Reader安装时可以选择是否提供地理位置。**



设置Tag的样式、尺寸、格式



统计信息表格，可导出为XLS格式，并能显示访问设备的位置

（2）创建文字Tag，宣传你想要的文本

文字Tag和URL类似，不同的是扫描时会直接显示出文字，常用于广告宣传中，向用户发送产品、服务的新信息。创建文字Tag的过程中需要将类型选为“Free Text”，并在对应文本框中输入文字，最多为1 000个字符。它还可以对文字进行密码保护，在“Protect with Password”下选中“Yes”并设置密码，这样在扫描后必须输入正确密码方可阅读。



文本信息被隐藏了，扫描一下试试吧！

由上面的例子可见，虽然同为包涵信息，但Microsoft Tag和QR Code的区别很大。微软选择将数据保存在服务器上，用户能随时修改，即使只印刷一次也可以在以后持续更新信息，Tag的作用相当于索引，因此更加灵活。QR Code是直接把信息编入二维码内，就算没连接网络也能读出，缺点是不便于维护，数据容易过时。两种二维码各有长处，属于互相弥补，各位读者应用时可按需选择。

（3）创建电子名片，一次填入通讯录

“vCard”是电子名片，将它印在传统名片上，其他人就能通过扫描把信息快速存入手机，想让你的名片更能发挥作用吗？也给自己制作一个吧！或许你还可以将它印在T恤上，告诉大家：“嘿，这就是我！”

制作vCard Tag时，可以选择上传VCF格式的电子名片，或者选择“Specify Details”手动输入各项信息，我们同样可以选择密码保护，完成后点击“Save”保存。

如果你只想共享电话号码和姓名，不一定要填写所有项目，全部填入只是为了共享更多信息

vCard中英文对照参考	
文本框	描述
First Name	名字
Last Name	姓氏
E-Mail	电子邮件地址
Company	公司的名称
Street	公司所在街道的名称
City	公司所在城市的名称
State	公司所在州（省）的名称
Zip/Postal code	公司的Zip或邮政编码
Work Phone	工作电话号码
Cell Phone	移动电话号码
Fax	传真号码
Web Page	公司的网址

（4）扫描一下，快速拨号

还有一种Tag叫“Dialer”非常好理解——对着它扫描，手机就会拨通指定的电话号码，哪怕号码再长、再难记也不怕了。在“Phone Number:”填入电话号码，并为Tag设置一个名称，如果需要还可设置密码，最后保存就完成了。



填写必选项保存后，再扫描Tag就会自动拨号

3.Android手机上的QR Code应用

在Micosoft Tag出现之前，许多“潮人”就用QR Code下载应用了，如今QR Code在Android系统中有许多功能出色的制作/识别软件，也有一大批用户。笔者一直使用的是“QR Droid”，它集成了“生成”和“解码”功能，可以轻松制作QR Code并扫描它们。



QR Droid界面，软件有汉化版


扫描时对准QR Code，一般识别时间小于1秒

当创建一个QR Code时，除了可以编入文本、URL地址、联系人、应用程序的下载页面、日历信息等外，还能把地理位置信息转换成QR Code。选择需要的项目，再经过简单的设置就可以制作了。软件支持将制作的图片保存在存储卡上，也可以创建识别过的历史记录，用户可以检索和浏览及删掉不想要的。“解码”时有一个很实用的功能，可以从拍摄的图片中获得QR Code中的信息，当手机中没有安装QR Droid时，可以先把QR Code拍下来，待有网络连接时再下载软件操作。


生成的QR Code，扫描后会打开网址

小编：至此我们已经学会了二维码的基本知识和使用方法，我们会在未来的文章中介绍更多应用，请关注“实用软件”栏目。



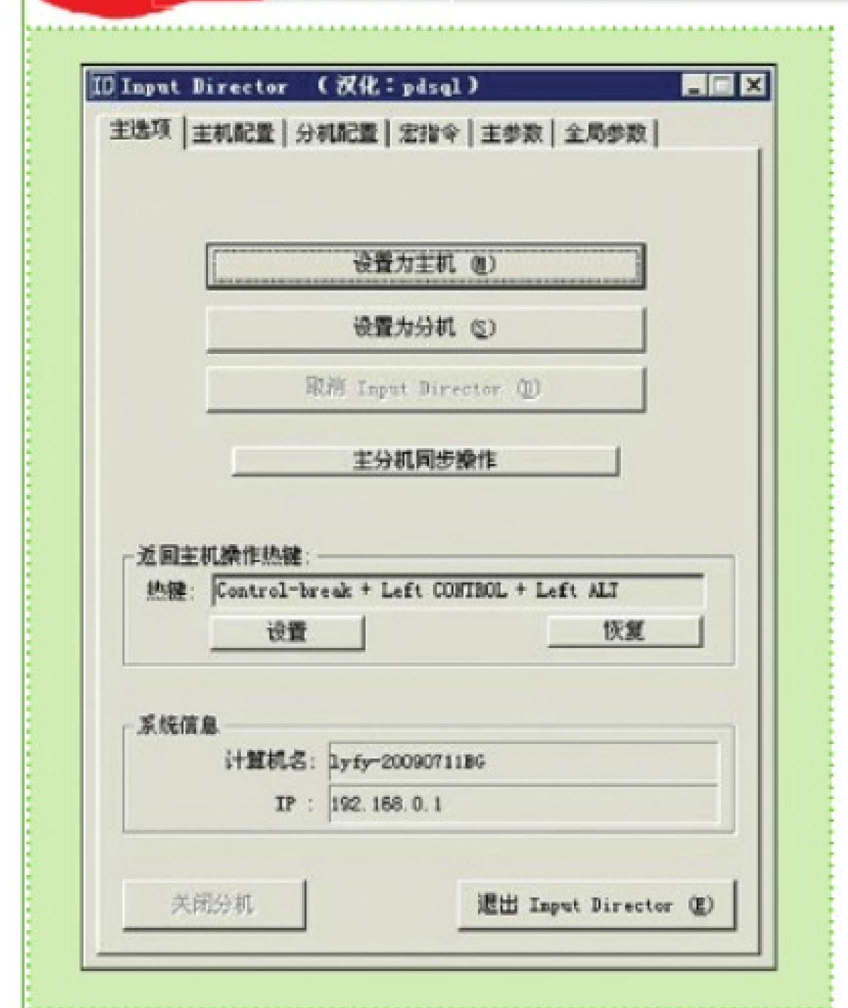
据说苹果白色iPhone4在国内上市的时候，北京苹果店门口再次人山人海，其中讽刺的是维持秩序的不是保安，而是几名很有威信的黄牛党。iPad2也在国内上市了，其他大厂的平板也纷纷上市，山寨平板可能没有机会了。最近热闹的还有新浪股价过百，优酷、当当、人人网在美国上市，中国互联网集体上市的热潮又爆发了，很可惜这些优秀的互联网企业都没有在国内上市，这是为什么呢？

■小众软件 夸影

用一套鼠标键盘控制工作台上的多台电脑——Input Director

□**大小：**2.5MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.inputdirector.com



是否工作需要用多台电脑，不得不来回移动椅子来操作呢？Input Director可以让你用一套鼠标键盘控制工作台上的多台电脑。有了Input Director，你只需将两台甚至多台显示器放到一起，就可以轻松地在两台电脑间操作。Input Director需要两台电脑处于同一局域网内（理论上互联网间的电脑也可以控制，但并无实际用途）。选定其中的一台电脑设置为服务器端，也就是你直接连接鼠标键盘的那台电脑。进入主机配置界面，依次添加客户端电脑（被控端），输入被控端的IP地址，其他默认。此时按左右顺序拖动电脑图标，让其排列与现实相同，这样在运行服务后，鼠标移动到屏幕边缘即进入另外一台电脑屏幕，移动回来，鼠标也就回来了。如果有很多台电脑，完全可以组合成一台全景360度显示器了，很酷！Input Director支持“共享”剪贴板，你可以在一个计算机上复制数据，然后切换到其他计算机上并粘贴数据。

临时禁用系统休眠与屏幕保护——Caffeine

□**大小：**40kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.zhornsoftware.co.uk/caffeine/index.html



“系统休眠”能很好地节约能源，“屏幕保护”则有点费电，不够低碳环保。一般的笔记本电脑或许并不需要屏保，因为关闭显示器更省电，也有利于延长屏幕寿命。无论对笔记本还是台式机，系统休眠都是个十分有用的功能，可以在到达设置的空闲时间后自动进入休眠。但当设置了系统休眠后，有些时候又不想让它运行，比如看网络视频，或者需要从屏幕上对照手上的纸账单，又或者在电脑旁对照图示锻炼身体，需要屏幕临时不被关闭，也不要进入休眠。Caffeine这时就派上用场了，它运行后自动激活，不必有任何操作，此时休眠与屏保都会被禁用。不需要时，关闭Caffeine以后屏保和休眠就恢复了，很简单实用的系统辅助工具。

最简单的局域网文件传输工具——Dukto R4

□**大小：**3.8MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.msec.it/blog/?page_id=11

在单位、学校的局域网中使用电脑，你一定遇到过互相传输文件的问题。一个简单的方法是利用Windows的共享文件夹功能，Windows 7中的家庭组也是非常好用的功能，但如果有其他Mac OS的电脑，甚至还有Linux系统电脑，这时如何传文件呢？相信很多经历过宿舍生活的同学一定听说过一款叫飞鸽传输的软件，它可以非常方便地快速一对一、一对多传输文件。这次介绍的这款Dukto R4相比飞鸽传输在使用上更加简单，支持Windows、MAC、Linux三大主流系统。当双方都启动了Dukto R4程序后，你只需先选中要发送的对象，再将文件拖动到Dukto R4界面上，文件就已经开始传输了。并且对方会自动接收并保存于默认位置。由于接收文件不需要确认，省去了一个步骤，可以更加方便地共享文件。速度方面，几乎能保持局域网的峰值，而且Dukto R4还支持文字发送。

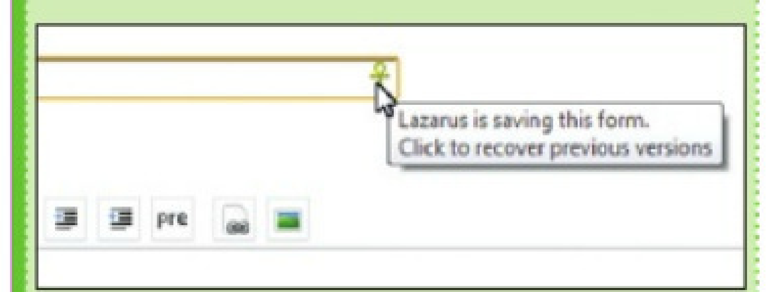
多任务文件夹同步工具——Synkron

□**大小：**5.13MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://synkron.sourceforge.net



文件夹同步也是老生常谈的应用了，一般程序员对此需求较多。辛辛苦苦敲出的代码如果保存不当而丢失了，是多么恼人的事情啊！重要数据备份也是同步功能应用之一，都说电脑好买数据不常有，谁不曾有过使用多年的电脑硬盘突然罢工，数据也一起付之东流的经历呢？Synkron支持Windows及Mac OS系统，界面很朴素，支持多文件夹，多任务同步。特点是支持多源同步，你可以将来自不同地方的文件同步到同一个位置，方便数据备份。同步速度受限于硬盘速度，如果想更快，可以换固态硬盘。另外软件还可以进行定时备份及过滤功能。



自动保存并恢复文本框的内容——Lazarus: Form Recovery

□**大小：**185kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://bit.ly/lStYvv

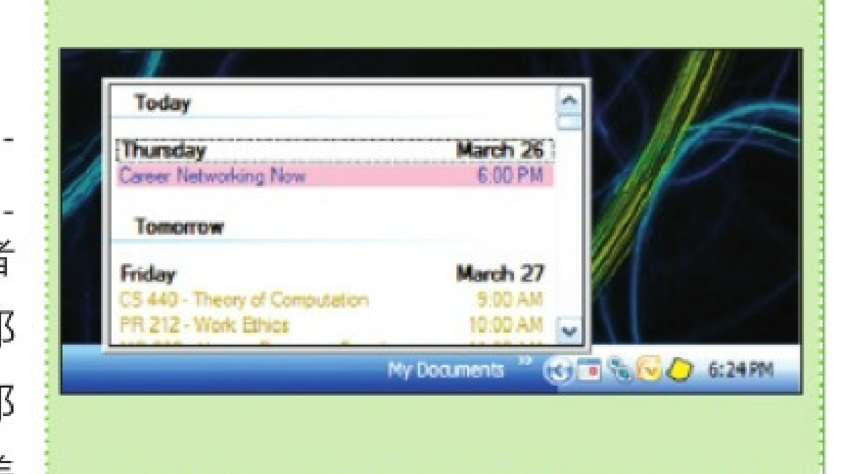
评论好友的博文，整整写了几百字，点击发送时出现提示浏览器错误，或者出现一个未知的错误信息，然后你会发现刚写好的评论不见了，一个字都没了，欲哭无泪。你是凭记忆一点点重新敲回去呢，还是用“Lazarus: Form Recovery”自动找回呢？当然是更简单的后者啦！

这是一个适用于Chrome浏览器的扩展应用，安装后会自动检测所有浏览网页的文本输入框。你可以在文本框的右边发现一个透明按钮，此时软件已经在工作了。按正常情况输入文字，当发生错误而导致文字丢失的时候，点击那个透明的按钮，你会发现输入的内容又神奇地出现了，以后再也不用为丢失而烦恼了！软件还支持数据加密，只有输入密码后才能恢复文本，默认自动保存10天内的数据信息，用户可自行修改。

将Google日历放进系统托盘——Gminder

□**大小：**560kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://reflectivecode.com/gminder



经常丢三落四忘记该做什么事情？或者为了记事，把小本子和笔随身携带吗？笔者使用Android手机，日程全部交给Google日历打理，所有的日程、约会、重要事宜全部在刚刚确定的时候就输入日历，这样可以保证不会遗忘任何事。Google日历除了电子邮件通知外，还可以进行短信提醒，是完全免费的，据传每年Google为此付出几百万美金。但在电脑上，如果想添加日程还需要打开Google日历首页。Gminder是一个能将Google日历放进系统托盘的软件，它可以下载多个Google日历分类，还能添加日程并进行提醒。总之有了Gminder，在电脑上就可以抛弃网页版日历以及手机上的日历了。最重要的是，通过Google日历，你的手机将与电脑保持同步，也就是说用Gminder添加的日历同样会被同步到手机上。

多微博账户管理——FaWave

□**大小：**599kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://bit.ly/ix253G

这年头见面最流行的问候是：“今天你微博了吗？”新浪微博、腾讯微博、饭否等，是不是发现自己也拥有很多个账号呢？每次发微博都需要一个个发布，太麻烦了，FaWave帮你一键搞定。首先需要添加微博账号，FaWave通过oAuth进行账号验证，并不会接触到微博密码，所以安全性有保障。绑定账号后就可以正常使用了，包括查看微博、回复、评论、私信以及收藏、粉丝，还能快速分享你正在查看的网页。用户可将FaWave设置为免打扰模式，这样有新微博就不会提醒了，否则会在FaWave图标上显示未读微博数量。在FaWave下方切换不同微博，上方可发送微博，在发送微博的时候点击“TO（全）”就能一次发送到多个微博上了。目前FaWave支持腾讯、新浪、搜狐、网易、饭否、做啥、嘀咕、人间网、雷猴、豆瓣等国内微博，以及国外流行的Twitter、Facebook、Google Buzz、identi.cn，相信总能找到你正在使用的微博。



互联网进一步渗入生活，数码设备的普及与互联网的融合让人与人之间的距离看似更进一步。随手发条微博，来几句语音短信……年轻人的生活总是那么新潮。数据传输让人与人的交流更容易，更多样化，但总觉得缺点什么，夏天到了，约上朋友走出户外，真正一起聚聚吧！

■小众软件 专影

给图片加标注，看图说话——图桌

□**版本：** 1.0 □**大小：** 1MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** Quick Markup □**平台：** Windows/Mac/Linux □**注册费用：** 无
□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.quick-markup.com □**下载注册：** http://www.quick-markup.com/index.htm



说明： 图桌拥有适合IE浏览器的在线版本，以及Chrome、Firefox、Safari浏览器的扩展应用，是一款给照片、网页截图添加标注、示例的实用小工具。你可以给一款相机的各个部位添加说明文字，让图片一目了然，也可以给照片中的兄弟俩添加搞怪对话，这一切用图桌都显得那么轻松。你可以在图片上画圆、矩形、箭头、钢笔以及对话框等样式，还可以画出分层级的思维导图。做好的图片可以保存在网上，以便将来再次编辑，还可以导出为PNG格式的图片，一键快速分享到新浪微博。

点评： 生活中有许多美丽的风景需要我们分享，再加上用心的制作，照片可以让生活更美好。

网购达人必备——快递查询工具

□**版本：** 1.0 □**大小：** 154kB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 孤魂居 □**平台：** WinXP（需要.NET 2.0环境支持）/VISTA/7
□**注册费用：** 无 □**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.kalvin.cn/share/chakuaidi-v1-0.html
□**下载注册：** http://www.kalvin.cn/share/chakuaidi-v1-0.html

说明： 你经常网购收快递么，是否一个星期有3天以上都在等快递？那么恭喜你已经是个购物达人了。但面对那么多不同的快递，想知道快件运送到哪了吗？去每个快递公司的网站查是个好主意，可那么多的快递网站，分别查询真是够麻烦……这款快递查询工具来自个人作品，支持查询EMS、顺丰、圆通、宅急送等主流快递公司的单号，只需要先选择快递公司，再输入单号即可查询到快递情况，与快递公司官网查询到的效果相同。

点评： 一些智能手机（iPhone、Android）中也有类似软件，但不能指望为了快递就去换手机。快递查询工具可以将你在焦急的等待中解脱出来。



网盘、视频网站、音乐网站下载利器——iDown下载



□**版本：** 1.2.1汉化版 □**大小：** 2.5MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** pdsql
□**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无 □**未注册限制：** 无 □**主页：** http://blog.stsword.cn
□**下载注册：** http://blog.stsword.cn/index.php/archives/32

说明： 这款软件属于个人作品，界面模仿旋风软件，其在网站宣称目标成为一款新生代万用下载器。如何万用？iDown下载与主流下载软件不同，另辟蹊径选择从网盘、视频网站以及音乐网站下手，目前支持纳米盘、115网盘、Rayfile等网盘的下载，并且支持迅雷、QQ旋风以及快车下载协议。比较有特色的支持很多视频网站下载，比如优酷、土豆、56、新浪博客、奇艺、6间房、酷6网等网站的视频下载。还支持虾米网、一听音乐、九酷音乐网等音乐网盘的MP3下载。你只需将这些网站相关页面的链接添加进iDown就可以下载了，再也不用去分析浏览器缓存来下载音乐了。

点评： 有人说过，在互联网上一切阻止信息流动的措施都注定会失败，现有的某些条条框框真的需要为互联网作出妥协了，没有任何一种力量能阻止知识的进步。



炎炎夏日似火烧，手机市场真热闹，最近比较受注度的是白色版iPhone4，它一年前就该上市，却因为各种原因一再推迟，它不仅硬件没变化，而且价格也比黑色版贵……不过这丝毫不影响“果粉”对它的追捧，让笔者着实吃了一惊。或许他们喜欢握着这个时尚符号的感觉，而时尚不讲究理性，所以白色iPhone4的销量远好于之前分析师的预期，我们必需再次赞叹苹果的营销手段又一次改变了世界。之前我们一直强调系统、软件的重要性，如果你不是一定要使用iOS，这时候可以考虑购买Android手机了，它的软件同样有很多，系统也不错，刷系统乐趣无穷，况且不论是国货或洋货，都有近期降价后性价比不错的产品！

■辽宁 马卡

手机的音量情景模式——AudioManager Pro

手机都有情景模式功能，例如“室外”“会议”“仅灯光”等，便于我们在不同场合下快速切换。Android系统中，我们还能做到对声音的控制发挥到极致，不论是电话、短信铃声，程序、系统、软件等的提示音，还是播放媒体文件时发出的声音都可进行细微调节，比如当你在学校时，可以关闭那些会干扰他人的系统提示、短信铃声，同时保留播放软件的声音，这样课间休息时听一会儿音乐就不必再调整音量按键了。AudioManager Pro是款能对不同类型音量进行调节的桌面挂件，能对系统、软件等声音分类设定，并存储成音量情景模式保留在Android桌面上，需要的时候一点即可。

点评：调节音量也可以做到更细致和精确，软件从最初发布至今一直获得不错的评价，但可惜它是收费软件，在Android Market中的售价为12.92元人民币，如果经济条件允许买回来挂在桌面上也未尝不可。



朴素的界面，操作简单　　可保存为不同的情景模式

图片社交化——Snapbucket

以前我们想把手机上的照片分享到社交网络上时，都要在电脑或手机上进行编辑，再用客户端软件上传发送，流程显得有些复杂。Snapbucket让一切只需3步：1.拍摄照片；2.编辑；3.发送。软件可捆绑Twitter、Facebook及Email账户，并支持一键同时发送。其编辑功能虽然称不上完美，但也有几分功底，它可选择如“阳光”“电影”“Lomo”“铅笔画”等滤镜，也可以加入各类特效。如果喜欢装饰图案，软件还可以让图片边缘变得像是纸张，或者加上漂亮的相框……

软件的界面布局堪称一流，拍照之后所有的编辑选项都可在窗口下方找到，排在前面的功能一般使用频率更高，完成之后点击右上角的“Save Snap”给照片起名、加入注释，再选择要发送的网站，最后点击“Done”完成——准备收到好友的评价吧！

点评：功能全面、创意出色的一款软件，它能让你发布的照片与众不同，集合了图像处理与分享功能，通过发现用户的使用习惯，让分享照片的流程更简单。这款软件有iOS和Android版本，但可惜不支持国内主流的网站。



图像编辑页面有小图预览　　添加注释并分享

上锁+批量管理——无线U盘

国内多彩空间创作室的作品，它可以让iOS设备无需数据线与电脑交换数据。和其他同类软件一样，当启动它之后，软件会显示出用于WiFi访问的IP地址，用户可以从浏览器进入。为文件夹设置密码和压缩文件是两个特色功能，软件中新建文件夹时，可设置当用浏览器访问时需提供的密码，同时在用软件删除文件夹时也需提供该密码，而压缩文件是指对已存在于设备中的文件，软件可将其打包成ZIP格式，方便通过网络转发，也可以上传到Dropbox、Google Docs、Mydisk等网盘中。

软件首页可以查看最后一次打开的文件，界面中还有3种默认分类，分别是“图像”“文档”“视频”，所有系统默认支持的格式软件都会自动归类，也可以在其中直接打开。该软件可以免费从App Store中下载使用，开发者通过收费的Dropbox插件获得收入，免费者可以使用除此之外的其他网盘。

点评：一款纯粹的“U盘”工具，上传的文件在浏览器和iOS设备上都可以预览，使用起来也比较方便。它的缺点是浏览器管理页面稍显简陋，只可添加和删除，无法在不同文件夹之间移动文件，另外在Chrome中测试上传文件时的进度条不够明显。



可上传文件的网络硬盘　　管理不同类型的文件



雄霸三国之无敌猛将

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：385kB □费用：8元 □平台：Java
□类型：ACT □下载方式：编辑短信67613发送至10658899
□推荐玩家：喜欢街机以及横版卷轴类游戏的玩家





三国题材一直受到游戏厂商的喜爱，玩家也是喜闻乐见，PC、游戏主机平台上都有口碑不错的大作，但手机平台上却难得佳作。《雄霸三国之无敌猛将》这款游戏讲述的是官渡之战后，韩遂与马超两人之间的恩恩怨怨。玩家在这里扮演的是马超，游戏的新手指导部分是韩遂为了得到指挥羌族军队的军印而劫持了马超的家人，剧情虽然是虚构的，但也并非不着边际，因为历史上确实提到过马腾韩遂反目成仇，而且韩遂还杀掉了马腾的妻子。

由于是横版卷轴动作游戏，故按键比一般游戏相对要繁琐，建议在进入游戏时关闭按键音，否则滴滴答答的按键音会令游戏乐趣降低不少。游戏的打击感出色，武器尺寸较大，挥动时给人一种夸张霸道的感觉。游戏中的小怪几乎都会掉落包子、酒或是烤猪等物品，不过物品存留的时间较短，建议打出后立刻吃掉，如果掉落物品处敌人较多，则应当舍物保命——游戏难度较高，玩家控制的马超比较“贫血”，一般承受不到10次攻击就会被击倒，但好在游戏可以无限接关，所以通关不是问题。游戏画面表现较好，尤其前景细节丰富，另外游戏不会显示敌人的血量，某种角度来说也增加了不少游戏乐趣。



点评：《雄霸三国之无敌猛将》的画面细节表现丰富，打击感较好，有几分街机游戏的味道，如果你喜欢三国题材并是动作游戏高手，不妨来挑战一下。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

绝命杀手斩龙刃

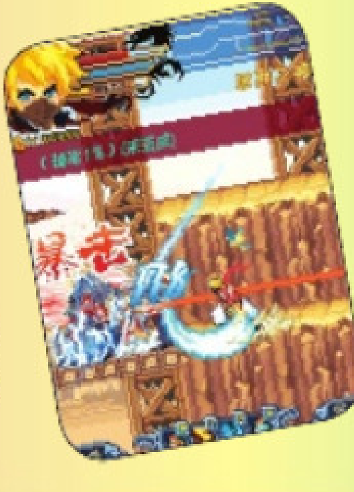
□版本：1.00 □大小：925kB □费用：12元 □平台：KJava、Symbian S40
□类型：ACT □下载方式：编辑短信67615发送至10658899
□推荐玩家：喜欢卡通风格游戏的玩家





《绝命杀手斩龙刃》也是一款横版卷轴类游戏，它为卡通画风，剧情中恶搞元素众多，画面鲜艳亮丽。游戏故事发生在一块名为“艾泽”的奇幻大陆上，游戏剧情中有“红龙瓦拉斯塔兹”及“魔王诺兹多姆”等人，命名上借鉴了《魔兽世界》。游戏的3段普通攻击打击感十足，而且还有两个特殊技能，因此普通小怪很难对玩家构成直接伤害。攻击时还会有敌我掉血数值的显示，这在手机游戏中并不多见，显得十分贴心。除此以外，该作还特别设置了道具栏，玩家可以将常用道具放置其中，方便随时使用。游戏画面风格更接近日式卡通，颜色鲜艳，技能特效表现华丽，暴击会在屏幕中间出现华丽的字幕，另外任务系统、装备系统也是该作的一大亮点，颇有大作风范。



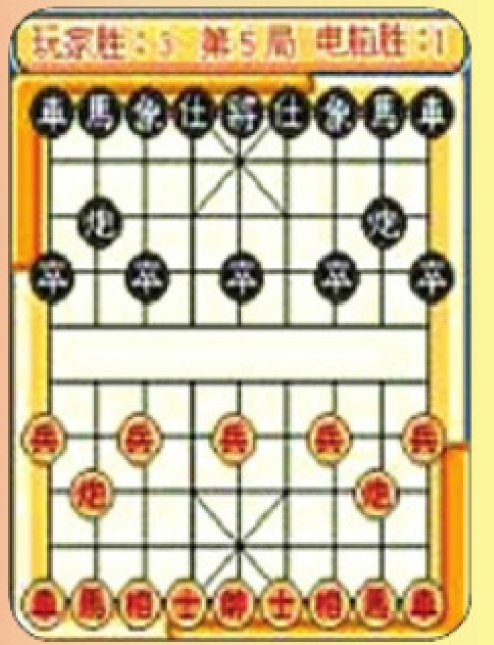




点评：这款游戏的画面偏日式卡通风格，打击感表现不错，任务与装备系统均有特色，无疑是一款用心之作。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★☆





开心MM棋牌4合一（智能版）

□版本：1.00 □大小：857kB □费用：5元 □平台：KJava、Symbian S40
□类型：PUZ □下载方式：编辑短信67616发送至10658899
□推荐玩家：休闲游戏爱好者

对棋牌类游戏来说，以美女作为噱头的着实不少，可游戏内容往往缺乏新意。但这款《开心MM棋牌4合一》并非徒有其表，在游戏过程中的快乐着实不少。该游戏包含合4种小游戏，它们分别是麻将、象棋、五子棋以及斗地主，几乎是人人都会玩的大众游戏。

首先我们来看看象棋，游戏画面中规中矩的，每个棋子的行动范围都被贴心地标记出来，避免“漏看”现象。麻将和五子棋的画面也很传统，麻将由于没有标注出牌的东南西北4家，因此很多时候都需要玩家猜测出牌方；五子棋则显得难度很高，至少笔者与AI游戏时的战绩一度惨不忍睹，直到数十回合后才渐渐摸清了AI的规律。最后也是最有特色的是斗地主，它的卡通形象十分可爱，就连字体也没有生硬的边角，而且两个小美女对手还会随着出牌和身份的不同有着不同表情，营造出欢乐的气氛。



点评：只购买安装一款游戏，却得到了4种不同的玩法，让这款游戏显得很超值。4款游戏中的“斗地主”毫无疑问是重头戏，卡通人物形象可爱，闲暇时玩一会儿会让人更快乐。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

坦克大战2011-智能版

□版本：1.00 □大小：747kB □费用：12元 □平台：KJava、Symbian S40
□类型：RPG □下载方式：编辑短信67610发送至10658899
□推荐玩家：喜爱坦克大战的玩家

坦克素有“陆战之王”的美誉，是无数军迷喜爱的对象，坦克游戏也许多游戏玩家喜爱的题材。本作虽然以坦克大战为名称，但并不是单调的开着坦克车相互射击。实际游戏中是什么样子呢？我们来一探究竟。

游戏故事发生在一款战火纷飞的世界中，玩家要做的就是操控手中的坦克将敌人击溃或是到达指定目的地。游戏在每关开始，会有6种坦克供玩家选择，每种坦克分别对应了火力、装甲、移动、装弹等4种属性，因此如何选择坦克是考验玩家的一大问题。进入战斗后，可以看到玩家操控的坦克无论是转动还是行走都很真实——不同于传统的“坦克大战”，这款游戏中坦克可向周围的8个方向自由行动。游戏难度较高，敌人不会在原地傻乎乎地等你进攻，敌方也会针对你的行为，实施步兵与坦克协同作战或是空投步兵等各种战术。









点评：总体来说，《坦克大战2011-智能版》这款游戏的画面钢铁范儿十足，无论是战斗还是主选择界面，细节部分的表现都很到位，喜欢“坦克大战”的玩家不要错过。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

一路上有你
——出游数码设备大推荐

■四川 宏安

萌动的季节，总想尽情释放踏春的心绪；伤感的日子，更欲一览天高云淡开阔心怀。无论是长途漫漫还是郊外小聚，旅行都是现代人增长见闻，释放工作、学习、生活中种种压力的好选择。而旅行途中，若有各种数码装备“相伴”清风明月花开蝉鸣，定是人生快事。而不同的出游方式和目的，对随身数码设备的要求和选择也是有很大不同的，到底什么产品才最适合我们呢？

春（夏、秋、冬）短途休闲游

春看绿柳，夏观莲，秋望金菊，冬赏梅。一年四季皆有美景，不同季节出游会带来不同的体验，而有了这些数码装备相随，会让整个旅程少些遗憾，多分惬意。

●拍：索尼J10

参考价格：1299元
旅行可携性：★★★★★



全景扫描功能拍风景照正好

J10是索尼公司年初在上海首发的专门面向年轻群体的时尚炫酷卡片机之一，拥有红、橙、白、蓝、黑多个配色选择，很潮也颇显个性。索尼J10采用了1610万有效像素的Super HAD CCD传感器，能实现中规中矩的画质。同时它还拥有4倍光学变焦镜头，一块2.7英寸的高精度液晶显示屏，内置4GB存储卡，支持USB输出。有全景扫描和笑脸快门等功能。索尼J10还内置了USB2.0连线，可通过它与电脑相连进行充电和导出照片，真正将便捷融进这台小巧的数码相机中。

点评：5种色彩，5种心情。体型小巧，也不会显得太过累赘。从实拍效果来看，其画质与同档次卡片机差别不大，足以满足年轻时尚一族的拍照需求。

●摄：索尼HDR-CX150E

参考价格：3750元
旅行可携性：★★★★



旅行摄像的佳选

虽然目前DC的摄像功能越来越强大，但DV在综合摄像能力上仍远强于DC。索尼HDR-CX150E就是值得旅行者关注的一款便携式闪存数码摄像机，机身精致小巧，仅重210g。由于采用了背照射技术，Exmor R CMOS影像传感器的感光能力约是传统的CMOS影像传感器的2倍，因此可以更有效地利用各种自然光线。即使在弱光条件下，如夕阳西下、篝火狂欢时，也可获得品质优异的影像画面。它采用25倍光学变焦镜头，内置16GB内存容量，同时支持外接存储卡，可以满足一般消费者绝大多数的拍摄需求。

点评：该机实拍效果不错，色彩还原准确。25倍变焦能力和场景识别功能较好的满足了入门用户的拍摄需求，是记录旅行见闻的佳品，值得旅行者关注。

●影+玩：金星JXD3000

参考价格：499元
旅行可携性：★★★★★


娱乐好装备

金星JXD3000是一款游戏型MP4产品，延续了金星产品一贯的多彩风格，具备多种外壳颜色可选，同时为了方便用户发挥丰富的娱乐功能，金星官方还特意开设了一个JXD3000用户共享的综合资源网站（www.yesigame.com），提供游戏、电影、音乐、电子书、FLASH、图片等资源下载，给消费者带来更方便、更丰富、更超值的消费体验。在视频方面，它支持RMVB、AVI、MKV、WMV等常见格式的720P视频播放，播放效果流畅，并带有HDMI高清输出接口。同时它还支持包含PS游戏在内的各种模拟器，可做到一机多用。

点评：该机不但有着优秀的影音功能，并且在游戏方面也比普通MP4产品更突出，每个游戏可以保存6个游戏进度，也让其具备更高的可玩性。

●讯：诺基亚C5-03

参考价格：1250元
旅行可携性：★★★★★


因为"街"，所以才广受欢迎

诺基亚C5-03是一款搭载Symbian S60第五版操作系统的智能手机。它采用诺基亚5000系列手机标准的直板触控样式，105.8mm×51mm×13.8mm的机身三围以及93g的重量可携性不错。600MHz的ARM11处理器让整个系统运行比较流畅。3.2英寸的电阻触摸屏、传统第五版的操作界面，比较容易上手；它拥有一颗500万像素摄像头，但没有配备闪光灯以及拍照快捷按键，不支持自动对焦，多少会影响拍摄体验，略显遗憾。它还支持WLAN和3G网络（WCDMA）连接，免费提供近80个国家的Ovi地图和语音导航服务，能为旅行者提供更多的便利。

点评：新一代的入门级街机，支持换彩壳，外观给人的第一感和手感都不错，时尚不失个性。整体性能和功能完全能满足普通旅行者讯、娱、玩的需求。

露营

忘掉工作学习的烦忧，让我们尽情贴近大自然，尽情享受清风、明月、虫声、鸟鸣……带给我们的别样感受，让露营成为漫漫人生中值得回忆的温馨往事。

●本：华硕EeePC 1015PW

参考价格：2750元
旅行可携性：★★★★★

该上网本采用全新的英特尔N570双核处理器，主频为1.6GHz，标配2GB DDR3内存、250GB硬盘，其性能足可与一般便携笔记本电脑相媲美，可更好地执行曾经只


影音皆能

能在高配置的PC上所运行的程序、游戏，或流畅地播放高清视频等。EeePC 1015PW还配备有3个USB2.0接口，采用6芯锂电池，可提供最长达10小时的电池续航时间，而重量仅为1.25kg（含6芯电池），能更好的满足旅行用户的便携使用需求。它配备了人体工学巧克力键盘和宽大的触控板，可让用户获得更好的输入体验，即使长时间使用也不容易感到疲劳。

点评： 虽然该机的价格并不便宜，但凭借主流的配置、时尚的外形、较佳的便携性、超长的待机时间，对于喜欢新鲜事物而又酷爱旅行的人士来说可选性颇佳。

●影：奥图码PK-102

参考价格：2999元
旅行可携性：★★★★



影院随身带

很多年前就有驴友曾经设想过把投影机放到口袋里的情形，PK-102就是这样的产品！它内置锂电池，你可以像带手机一样真正贴身携带投影机随处旅行，在任何需要的地方，像拿出手机一样拿出投影机，通过它内置的存储器和播放器，或连接上U盘、手机、数码相机、掌上游戏机等便携设备，让朋友们和你一起分享快乐。虽然它的标准分辨率只有480×320（最大可支持到800×600），但对于露营投影依然足够。从实际表现来看，即使在在月光辉映的夜晚，其亮度和色彩的表现依然能让人接受。

点评： 它的个头和手机完全相同，但它真的是一台投影机，不管你信还是不信！它可投射超过50英寸的大画面，并支持MPEG-4、H.264等主流格式的影片播放，让你无论是在山村还是荒野都能体验到露天电影的感觉。

●讯+拍：索尼爱立信XPERIA Neo MT15i

参考价格：2499元
旅行可携性：★★★★★



有谁比我更超值

索尼爱立信MT15i手机采用常见的直板触控造型，机身使用了钢琴烤漆工艺，触感细腻。机身正面为一块3.7英寸的电容触控屏，在480×854像素分辨率的支持下，画面效果精细，触控手感不凡。搭载了Android 2.3智能系统，装备了一颗主频为1GHz的高通MSM8255处理器，是目前最为强悍的处理器之一。它内置800万像素摄像头，支持720P视频录制，配有LED补光灯，成像华丽，不仅能在阳光下拍摄出色的图片，在微光环境中拍摄效果也不错。其机身尺寸为116mm×57mm×13mm，重126g，无论对于男同胞还是女生，都较适用。

点评： 是一款性价比不错的智能手机、拍照手机，内置Adreno205图形处理芯片，在整体性能上表现出众，而在索尼Mobile BRAVIA图像处理引擎的支持下，视频效果也很不错。

让手机变成“手电筒”——对于露营一族来说，手电筒是比较有用的工具。个别手机已直接集成有手电功能，而很多主流手机也能通过手电筒软件将手机上的LED闪光灯模拟成“手电”，还可简便地设定颜色和亮度。虽然相比真正的手电，此类模拟产品光线不是很强且聚光能力孱弱，但仍能大大方便旅行者的露营、夜行需求。大家可输入“指定型号的手机型号+手电筒软件”从网上按需搜索下载即可。

●电：爱国者N2988动力舱

参考价格：999元
旅行可携性：★★★★★



随身电池

N2988是aigo动力舱移动电源系列产品之一，内置18000mAh大容量锂电，可通过充电接口对多种品牌的手机、DV及十余个品牌的数百款笔记本电脑充电。可作为出差、旅游、长途乘车船、野外作业等环境的应急电源，具有安全性高、兼容能力强，容量大、体积小、使用寿命长、性价比高的特点。随机提供100V至240V适配器一个、5种品牌手机充电接口6个、6种品牌数码摄像机及数码相机充电接口4个、16～20V延长线、9～12V延长线、USB延长线等配件，能让数码设备在露营时不会因为无电可用而遭遇尴尬。

点评： 可为各种数码产品提供外接直流电源，相当于给数码产品随身带上了便携应急电源，能较好的满足露营时的数码应用需求。当然你也可按需选择动力舱太阳能移动电源。

●网：中兴AC30

参考价：699元
旅行可携性：★★★★


时尚的3G路由

结伴而行，旅伴携带的笔记本、上网本、MID、手机都想上网怎么办？3G无线路由器是好选择，有了这玩意，你只需插上WCDMA、CDMA2000、TD-SCDMA SIM卡或USB上网卡，就能在运营商信号覆盖区实现无线/有线共享上网。中兴AC30便是这方面较有个性的选择，它支持电信3G无线上网卡，提供WLAN无线共享，支持5个WiFi用户同时在线。采用贝壳造型设计、小巧易用，机身尺寸为98.5mm×54mm×13.9mm，重80g，和一款手机相当。内置1500mAh电池，待机时间约100小时，连续工作时间可达4小时。无论是露营一族还是自驾一族在野外共享上网时都很适用。

点评：该机的无线范围较广，兼容良好、性能优秀，不管是下载BT高清大片，在线看电影，整个网络都能维持顺畅和稳定。并且其外形和便携性也可圈可点，不会成为旅行者的累赘。

●音：清华紫光CR-S916“战鼓”

参考价格：29元
旅行可携性：★★★★

清华紫光CR-S916“战鼓”是一款USB迷你音响。其体积只相当于一个口杯，相当小巧，战鼓造型更是令人爱不释手。它采用了2英寸全频单元及纸盆扬声器、橡皮盆边的设计，音箱的倒相孔和音量旋钮设置在背部，采用罗盘式设计刻度旋钮操作。带有USB连线及插头、3.5mm音频端口，可与常见音源设备连接，适用于笔记本、MP3以及手机。独特的箱体和电路设计处理，可最大限度避开箱体内阻尼及高频设备干扰，真正做到音质的完美还原，在中档音量下，其中高音清晰明亮、解析度较高，细节表现较丰富，低音显得自然而不混浊。

点评：这款音箱可成为露营一族笔记本、数码播放器及掌上电视的佳侣，其实际播放效果很具震撼力，可圈可点，足以让很多百元左右的2.1或2.0音箱系统汗颜。


性价比非常高的小音箱

商务出行

如果懂得享受的话，商务出行就不会变成苦恼的文山会海和疲劳旅程，也可以酿就一份美丽的心情。寓旅于行，对于现代商务人士来说，在商务出行途中当然要带上适当的数码装备。

●本：惠普g4-1017TX（LQ369PA）

参考价格：4699元
旅行可携性：★★★★★

外观方面，惠普Pavilion g4-1017TX（LQ369PA）笔记本采用了简洁明快的单色烤漆设计，外壳与内饰同色，给人清新明快之感。采用14英寸LED背光液晶屏，具备1366×768分辨率。巧克力式键盘设计，掌托和触控区域设计较宽，操作舒适。采用英特尔酷睿i5-2410M处理器，主板芯片为英特尔HM65；标配2GB DDR3内存，640GB大容量硬盘，内置DVD刻录光驱，1GB显存的ATI Mobility RADEON HD 6470独立显卡，机器整体配置中档，性价比突出。支持集显和独显切换功能，可兼顾续航时间和3D性能。

点评：该机能较好的满足商务出行人士的各种需求，不仅外观简约时尚，配置也较强劲，对流行3D游戏或高清播放这些娱乐需求也能轻松胜任。



商务娱乐我皆行

●讯+影：三星i8520

参考价格：3999元
旅行可携性：★★★★★

投影手机？对，没错，这样的产品正成为市场上的新热点之一。在投影手



商务展示佳选

机领域，三星是急先锋，其W7900、W9600、i8520等主流手机产品皆具备这样的功能。而这款i8520则是首款支持DLP投影技术的Android智能手机，该机采用直板触摸屏设计，最大的特点就在于内置了德州仪器的DLP微型投影仪，可以直接将手机屏幕上的影像投影在幕布或墙上，最大可投影75英寸的画面。当然，它的其他功能也很强劲，如采用3.7英寸的AMOLED触控屏，内置800万像素摄像头支持有声视频拍摄，支持WiFi和GPS功能，皆是商务出行者用得上的。

点评：它不仅是一款主流的智能机，也是便携投影机，通过手机顶部的微型投影头，可将手机屏幕上展示的影像投射在大幕布上，无论是商务演示还是娱乐都适用。

●拍+摄：尼康D3100

参考价格：3600元
旅行可携性：★★★★★

尼康D3100拥有1400万像素，采用了APS-C画幅，并搭载了全新的EXPEED 2图像处理引擎，支持全高清实时对焦视频拍摄。针对入门用户，D3100沿用了D3000相机的引导模式，并增添了更多选项和辅助图像功能，使用户更易于理解相机的操作方法，3英寸液晶屏也利于习惯DC的用户实时取景。但它具备较丰富的手动功能，这是普通DC所不能比拟的。其尺寸为126mm×97mm×64mm，有良好的握持手感，加上455g（机身）的重量，使其不会因为过重让刚接触单反的商务用户感到不习惯，新手也能快速拍摄出优美的照片。



高手用它足以拍出经典

点评：作为一款入门单反，尼康D3100的整体表现可圈可点，特别是针对入门用户的“引导模式”，让单反相机的使用难度大为降低。加上其出色的画质表现，让随身指数大增。

●读：盛大Bambook白色经典版

参考价格：959元
旅行可携性：★★★★

显示方面Bambook采用了一块6英寸的EInk屏，和LCD完全不同，EInk本身并不发光、对眼睛刺激小，所以就算长时间阅读也不容易产生视觉疲劳，更不会造成视觉系统损伤。当然EInk屏幕还有一大优势就是超低功耗，因为EInk屏幕在不改变其显示内容的时候是不耗费电力的，因此EInk阅读器往往会有惊人的电池续航表现。此外，Bambook所使用的EInk屏幕是16级灰度，因此对图片也有较好的表现力。Bambook还可以通过盛大网上书城获得丰富的正版电子书内容，这让其对用户的吸引力能明显提升。


书，我所欲也

点评：Bambook支持WiFi、3G上网、usb连接pc共享网络等三种网络连接，能更方便的获取电纸书资源，900多元的报价也不高，适合闲时想读书来丰富自己的商务人士。

自驾游

自驾游正成为一种时尚，与旅行团那种“上车忙睡觉，下车忙拍照，逼着去购物，一问啥不知道”的“快餐式”旅行模式相比，自驾游可带来更多的自由和惬意。

●行+娱：神行者S50

参考价格：1580元（含雷达报价1880元）
旅行可携性：★★★★★

随着GPS的出现，让一边打电话一边手捧地图寻路的时代成为往事。神行者S50配备5英寸高清屏，外观圆润，兼具GPS导航仪、CMMB数字电视、MP4、电子书、雷达预警流动测速（提供正向2000米、反向800米内的流动测速点雷达预警）、蓝牙免提、无线倒车后视等功能，是目前主流GPS导航仪中的全能选手。它预装凯立德与旅行者双正版地图。秉承了神行者GPS导航仪在业内素以搜星速度快，搜星个数多的特点。其内置CMMB移动电视功能为用户预付了3年电视资费，不用担心购机后还要缴费的问题，让自驾游用户能更轻松的随时观看电视节目。



全能选手

点评：神行者S50是目前主流GPS导航仪中具备代表性的全能选手，它不仅是一款GPS，也是一款具备强大影音播

放功能的MP4产品，让用户可以在驾车休息之余享受更多娱乐体验。

●相+摄：佳能SX30 IS

参考价格：2990元
旅行可携性：★★★★★

漫漫旅程，怎么能少了数码相机，扫街扫景。佳能SX30 IS是近期值得旅行者关注的机型之一。作为长焦相机的扛鼎之作，佳能SX30 IS使用1410万像素的CCD传感器，在各种场景和光线环境下，都能带来令人赞叹的画质表现。除拥有令人惊艳的35倍光学变焦系统外，USM超声波马达、VCM音圈马达、4.5档防抖效果的强化IS光学防抖等先进功能一应俱全，让该机如虎添翼。除此而外，0cm微距拍摄、高清视频拍摄、令取景更方便的2.7英寸23万像素的旋转屏、丰富的手动功能……都让其可玩性更佳。


观山观水观美女，必不可少的装备

点评：SX30 IS整体表现上佳，在长焦端的能力更令人称赞，能如同望远镜一样将远端遥不可及的景物清晰再现。可真正做到一机在手，尽扫天下美景和美女。

●讯+相：诺基亚N8

参考价格：2600元
旅行可携性：★★★★★

在系统方面该机采用了全新的Symbian 3平台，虽然该系统平台相对于目前主流的S60 V5来说变化不大，但是易用性和实用性都大大增强。N8的可玩性和娱乐性也都不错，对于需求不高的用户，其相关功能甚至可以替代这方面的专业机型——例如，它拥有足以媲美专用照相机的新一代成像系统，1200万像素摄像头、卡尔蔡司光学镜头以及氙气闪光灯，让其摄像效果可圈可点。它也支持高清视频拍摄，必要时可取代DV。当然，诺基亚N8的性能不仅在于硬件，也在于它内置的各种服务，如其免费的Ovi地图导航服务可以让你畅游70多个国家。



有时，携带一个N8，就够了

点评：出门在外，与亲朋好友随时保持有效的通讯联络是必需，N8是诺基亚新推出的主力机型，它是讯、娱、相、摄都比较出色的全能型机型，能作为这些方面专业产品的替代品使用。

●本：联想Z470A-ITH（琥珀棕）

参考价格：4850元
旅行可携性：★★★★

配置方面，联想Z470A-ITH笔记本采用英特尔酷睿i3 2310M处理器，搭配英特尔HM65主板芯片，标配2GB DDR3内存、500GB高速硬盘，搭载全新1GB显存的NVIDIA GeForce GT 520M的中端独立显卡，内置DVD双层刻录光驱，预装Windows 7 Home Basic操作系统，整机性能强劲。搭配了一块14英寸16:9的LED背光晶锐屏，屏幕分辨率为1366×768，户外车内显示效果都尚可。屏幕上方还搭配了一个130万像素的摄像头，足以应付平时车内监控或视频聊天所需。具备JBL专业品牌音响，音质还行。具备多合一读卡器，能很好的满足旅行者多方面的存储需求。


中庸的选择

点评：对于自驾一族来说，功能全面的笔记本电脑可成为全能的数码选择之一，而这款笔记本正是这方面的代表作。不仅整体性能强劲，在便携性、续航能力上也能基本满足需求。

●电：高欣捷豹车载150W交流电供电器

参考价格：159元
旅行可携性：★★★★★


自驾长途游必备

车载电源一般使用汽车电瓶或者点烟器供电，将其低压直流电转换为265V左右的直流电，再将高压的直流电转变为220V、50Hz的交流电。有了车载电源，您就可以把家里所有的小家电及各

种数码设备搬到车上使用，如手机、笔记本电脑、数码相机、车用冰箱、摄像机、DVD、风扇、电视机等，从而使人在车里有一种置身家中的感觉。目前车载电源产品很多，而这款高欣捷豹车载150W交流电供电器是一款逆变器+150万负氧离子二合一产品，带有过载、高温、短路、超压、欠压五大保护功能，不会因为忘记关闭使用设备而造成车辆无法启动。

点评：自驾行程中各种数码设备的供电、充电问题如何解决？车载电源是必不可少的“数码伴侣”装备。该产品转换功率90%以上，可实现电压电流过载微电脑自动调节控制，值得关注。

这个你也需要——汽车应急电源，可启动3L排量以下车辆引擎、小型发电机、小型游艇等。可为各种轮胎充气，内置强光LED灯可用于户外或夜间照明，12V双插座输出可高效为12V电器、逆变器等转接输出供电。其价格在200至千元左右，投入不多，让你真正做到有备无患。

驴行

厌倦了都市的喧嚣，总想着背起行囊，走入自然，感触大自然带来的安逸、自由和惬意。还能更近距离地感触路边的野花枯树寒鸦，让寂寞旅程平添几分玩味。

●相+摄：富士AV205

参考价格：580元
旅行可携性：★★★★★



最值得选用的入门傻瓜机之一

富士FinePix AV205作为一款入门级卡片相机，拥有1400万有效像素与3倍光学变焦镜头，超高分辨率的CCD传感器以及超高的感光度（最高达ISO 3200），在任何场景下都可为你带来清晰锐利的完美影像。装载了富士的电子影像防抖技术，能够同时有效防止来自于手抖和被摄物体移动所造成的模糊，保证时刻都能拍摄出漂亮的照片。通过智能场景识别（SR AUTO）功能，AV205还能够自动识别出你当前所处的场景类型和拍摄条件，选择适合的场景预设值，优化相机的对焦、曝光和白平衡等设置，获得完美的拍摄效果。

点评：够傻瓜的一款全自动DC，延续了富士A系列的长处，其实际拍摄效果不错，足以让绝大多数千元价位的卡片机汗颜。支持720p的高清视频拍摄，进一步提高了该机的适用能力。

●相+摄：宾得K-r

参考价格：4790元
旅行可携性：★★★★

宾得K-r是K-x的升级机型，与上代机型相比，K-r拥有6项重要升级，综合实力提升明显。采用了新的CMOS传感器，有效像素依然是1240万；与K-x相比，其最高感光度提高了一档，达到了ISO 25600，高感成像素质更值得肯定。K-r虽然沿用了K-x所使用的PRIME II成像引擎，但采用了新的算法，在实时取景下的对焦速度有了较大提升。此外K-r加入了粉丝期待已久的小红点（对焦点指示），并将液晶屏升级至3英寸92万像素，显示效果进步明显。当然，6fps的连拍速度也值得称道。升级的数码滤光镜功能可提供更多的精美效果。



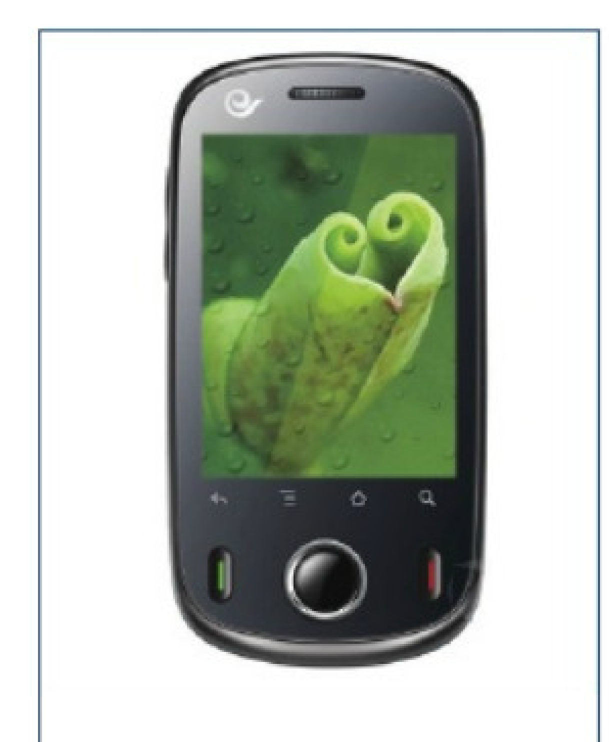
对于一般旅游摄影爱好者，有此一机在手，夫复何求？

点评：K-x不仅是适合单反初学者的绝佳产品，同样也可以承担起专业摄影师的后备机的工作，这是网友对它的评价，也是笔者的建议。对于追求主流不怕负重的驴行者可酌选。

●讯+行+娱：华为C8500

参考价格：820元
旅行可携性：★★★★★

华为C8500手机其实就是华为U8150的天翼版，具备圆滑小巧的机身，三围尺寸为105mm×55.8mm×13.8mm，重量仅110g，携带方便。华为C8500虽然定位入门级别，但是硬件配置上并不寒酸，采用了ARMv6 600MHz处理器，256MB


小巧的机身，驴行者携带，正好

RAM+512MB ROM，能够保障系统的流畅运行。华为C8500仅支持CDMA EVDO网络制式，具备320万像素摄像头。机身内置20MB存储空间，仅能存储少量文件，好在可支持最高16GB的TF卡的扩展。它具备一块2.8英寸QVGA分辨率触摸屏，虽然不支持多点触控，但操作起来还算比较舒适。内置的迷你地图和A-GPS功能，能为驴友提供不少方便。

点评：目前最便宜最划算的智能手机，体积小巧功能全面，如果是参加电信套餐活动拿机的话，只需300元就能搞定。驴友可按需下载不同的软件获得相应的强化功能，如谷歌地图等等。



像任天堂3DS（参考价2399元）这样的掌机可按需而选

外拍

无论是山花烂漫、瀑布秀奇，也无论是枫叶火红、雪霁晶莹，都是外拍者向往的。也无论水平高低、机器优劣，能拍下让人眼前一亮、受人追捧的图像才是王道。

●相+摄：尼康P500

参考价格：3160元
旅行可携性：★★★★★



偷拍利器

尼康P500采用了一支变焦倍率高达36倍的超广角尼克尔镜头，其35mm等效焦距为22.5～810mm，最大光圈F3.4～5.7，最近对焦距离为10cm。该机的核心是一块1/2.3英寸的1210万像素背照式CMOS，在EXPEED C2影像处理器支持下可实现1920×1080/30fps的全高清摄像功能（摄像时能够光学变焦）以及最高ISO3200的感光度。具备可折叠的3英寸LCD（可向上翻转90度、向下82度），显示精度达到了92万像素。支持手持全景拍摄（简易全景模式，类似索尼的智能全景拼接）以及包含鱼眼和微缩景观在内的多种艺术滤镜模式，重494g。

点评：尼康P500是一款兼具大光圈、长焦和广角三大突出能力的相机，能较好的满足外拍者+旅行者在这方面的需求，无论是拍人像、风景还是“打鸟”，都能提供物有所值的表现。

●相+摄：松下HDC-MDH1GK

参考价格：7690元
旅行可携性：★★★★

松下MDH1数码摄像机支持全高清摄像，并采用了HYBRID O.I.S.防抖技术，可以使用户拍摄时画面更加稳定。并且该款机器拥有23倍光学变焦，SDXC/SDHC/SD卡的支持也使得该机的容量扩展变得方便。该款相机重量约为1.8公斤，对于这样一款专业DV来说，这样的重量只能说是一般般，专业级的产品往往都是以牺牲便携性为代价换来的。所以对于追求画质追求专业的玩家，一般不会特别在乎这点重量。相对前代产品来说，其整体性能上有了很大的提升，具有很高的性价比，适合那些不满足于普通DV拍摄效果想进阶的玩家。



扛起来显得“更专业”，要的就是这感觉！

点评：适中的价格，不错的性能，再加上能扛在肩上，看起来更专业的感觉，都让这款机器在普通用户中的关注度颇高，有拍摄婚庆、旅程见闻等高端外拍需求的用户可考虑选择。

●本：Acer Aspire one D255-13Crr

参考价格：1788元
旅行可携性：★★★★★



要的只是一个“数码伴侣”

宏碁Aspire one D255-13Crr时尚、小巧、轻薄，顶盖采用流行的钢琴烤漆工艺，10.1英寸LED背光显示屏幕分辨率为1024×600。磨砂材质的浮岛键盘虽然整体看上去较小，但手感还不错。硬件方面，宏碁Aspire one D255-13Crr配有英特尔凌动N455处理器和250GB硬盘，集成Intel GMA X3150显示芯片，拥有更长时间的续航时间，可

方便用户的移动办公和娱乐。独有的高感光摄像头与Acer Video Conference Manager视频会议软件的结合，可带来不错的视频体验，即使在幽暗的茶舍，也一样能拍摄清晰的画面。

点评：它不仅是一款娱乐上网设备，也是外拍者需要随身携带的“数码伴侣”，对于存储容量有较高需求的外拍用户可在选购时按需选配更大容量硬盘，如500GB，以更好满足需求。

探险

放松心情，让“芯”和心跟着一起探寻那未知的“视界”。而为了不成为名副其实的“搬运工”，要拿得起放得下，对于探险一族来说，所选装备不仅要轻便，还要具备一定的三防性能。需要注意的是，在前面所有的活动中，无论是自驾游玩、驴友活动、或是露营垂钓等活动，如果要深入山野经历艰苦地带、恶劣气候的话，都应考虑选择一些本项目推荐的装备。

●相+摄：三星WP10

参考价格：990元
旅行可携性：★★★★★



不错的探险选择

三星WP10相机名称中的WP就是Water Proof（防水）的缩写。该机搭载了一枚1/2.33英寸1220万像素的CCD，93.8mm×61mm×18.5mm的机身尺寸和121g机身重量，与时下一些主流卡片机大体相当。机身外观时尚简洁，同时还提供红、黄、蓝3种机身颜色可以选择。它采用钢琴烤漆面板，右上角为防水设计的内置变焦镜头，其防水镜采用了一种类似潜水钟窗口的突出式设计，可将相机镜头紧紧地保护在机身外的防水壳里面。包括数据接口、电池仓和卡槽接口都采用了防水设计，以防水橡胶搭配三星WP10独特的机体构造，可以实现较佳防水性能。

点评：具备主流卡片机水准的三星WP10性价比不错，机身自然摆放时呈现的7度自然仰角，可为探险拍摄提供较大的方便。可实现水下的照片和影片拍摄，值得探险一族关注。

●讯+娱：摩托罗拉ME525

参考售价：1999元
旅行可携性：★★★★★


适合的才是最好的

该机的3.7英寸触控屏不仅提供了高强度防刮花功能，而且支持FWVGA（480×854像素）分辨率。它采用MOTOBlur 1.5触控界面，拥有7页主屏切换和多点触控功能，用户还可以通过几步简单的设置绑定自己的社交网友，可以实时了解好友的一切信息。它内置500万像素摄像头，支持LED闪光、影像防抖以及自动聚焦和视频录制等功能，并且在手机的其他功能配置上也表现了一定的水准，拥有3.5mm耳机接口，支持GPS/A-GPS导航，在提供了对WCDMA/HSDPA网络的支持的同时，还具备WiFi无线局域网功能，让用户可借助更多的方式实现无线上网。

点评：该机是一款设计出色的三防Android手机，它配备了导航功能，整体设计轻薄，对于户外爱好者来说比较适用。其屏幕分辨率出色，可显示更多的有用信息。

●讯：LG GD910

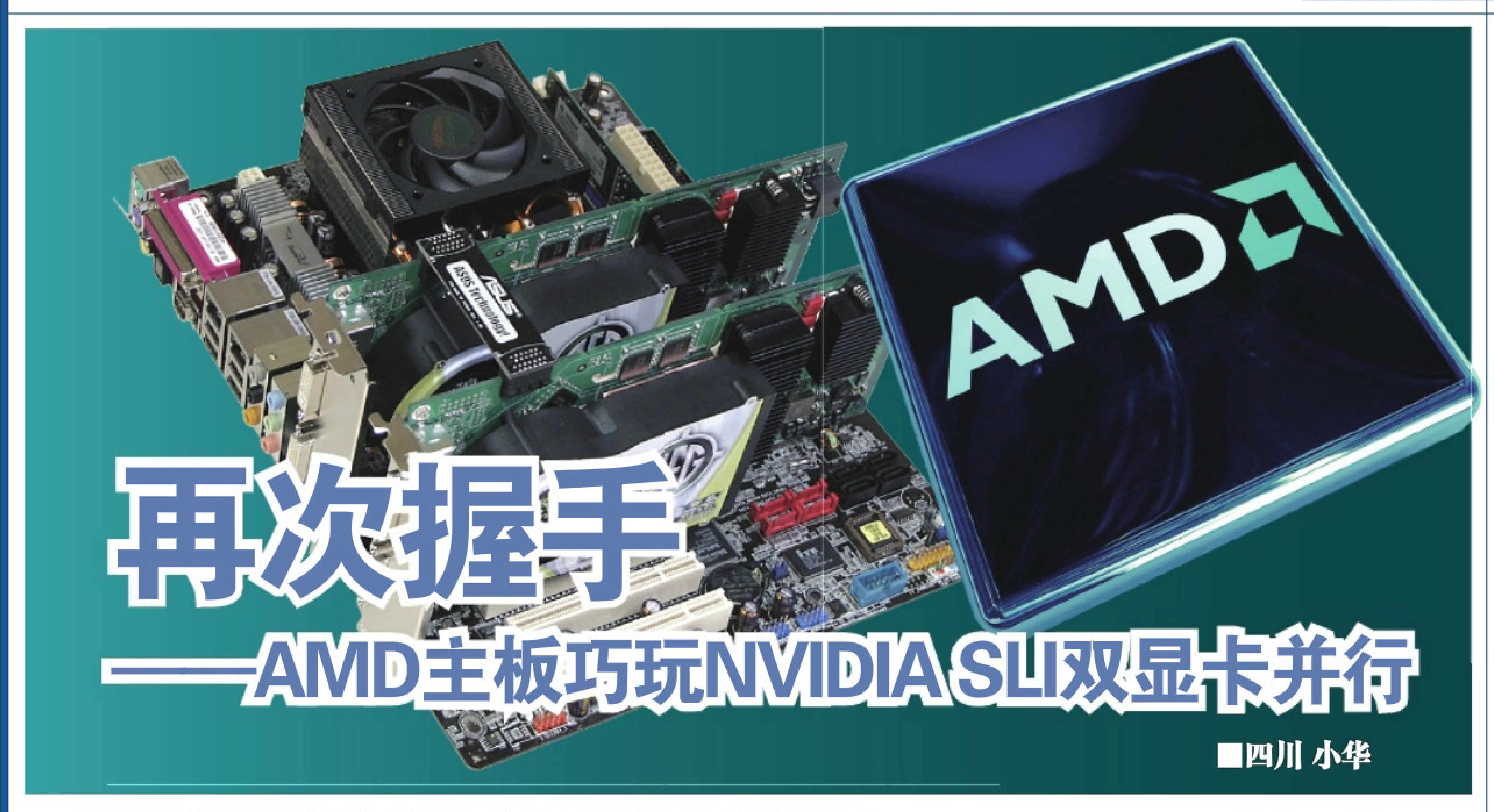
参考价格：5800元
旅行可携性：★★★★


除了有个性有便利，就是“贵”

LG GD910是一款手表手机，大部分机身外壳由皮革、金属、玻璃组成。从佩戴的感觉来看，它仅比普通手表略大一点，84g的机身整机重量也与一般金属表链的手表相近。但它仅配备了1.43英寸的显示屏，这块26万色的TFT屏解析度为入门级的128×160像素，户外显示效果一般。屏幕右上方安置了一枚可用于视频通话的摄像头。支持HSDPA和3G网络，LG表示其下载速度可达7.2Mbps，支持蓝牙、MP3播放和语音拨号功能。表面选用的强化玻璃能够抵受日常的磨损，具备IPX4标准的防水功能（能够防止水溅，但不能用于潜水或游泳）。

点评：一款比较适合不在乎价格的“高端”探险者的时尚产品，国内也有一些山寨货，某些配置方面可能更强，而价格可以低至数百元，但在通信功能、整体性能和产品质量等方面无法与GD910相比。

不同目的和形式的旅途，对数码产品的需求有着非常巨大的差异，选择好最适合我们的产品，才能带给我们最好的使用体验。让我们开始收拾行囊，这就出发吧。P



再次握手——AMD主板巧玩NVIDIA SLI双显卡并行

■四川 小华

了解显卡发展历程的朋友都知道，双显卡并行运算技术可以说是快速提高显卡性能的最佳武器。近年来，两大图形芯片制造商--AMD和NVIDIA公司分别发布和改进着自己的双显卡并行运算技术——AMD CrossFire（交火）和NVIDIA SLI，使得显卡性能增幅明显，相当吸引电脑用户的眼球。

不过，这其中的NVIDIA SLI技术却令人又爱又恨，资深DIYer应该都知道，SLI技术最开始恰恰是针对AMD平台的。而由于NVIDIA公司的授权问题，初期SLI技术只能在NVIDIA公司认可的自有品牌芯片组和主板上使用，目前也只能在针对Intel处理器的NVIDIA芯片组主板和少量的高端Intel P55/X58芯片组主板上实现。由于NVIDIA已经放弃推出任何AMD芯片组主板，现在市面几乎没有AMD平台主板支持NVIDIA SLI并行运算，众多AMD平台用户似乎只能望之兴叹了。



图1：目前只有少数Intel处理器平台的主板获得NVIDIA SLI技术授权，而该类主板大多在包装盒上印有“NVIDIA SLI READY”的字样，以作区别

虽然近期NVIDIA由于脱离芯片组市场，也会将SLI技术重新开放给AMD的9系列芯片组（针对“推土机”处理器），但远水解不了近渴，现在的AMD平台用户能否享受到SLI技术呢？答案竟然也是肯定的，只要借助一款专门破解SLI技术限制的工具软件“SLIPatch”。近期该软件推出了新版本1.0，对AMD主板的支持性大幅提高。换句话说，AMD主板用户现在也可以买两块NVIDIA显卡来玩SLI双显卡并行运算啦！

一、NVIDIA SLI技术

从技术原理上看，通过显卡驱动程序协调，SLI技术仅需专用桥接器和PCI-E总线进行联系，因此从理论上讲任何主板只要提供2根或以上的PCI-E x16插槽（电气结构符合，带宽不一定达到x16标准）即可使用SLI技术。不带有SLI授权的主板不会提供SLI桥接器，因此双卡必须通过繁忙的PCI-E总线交换数据，好在测试表明其带宽基本可满足需求。

二、SLIPatch化繁为简巧破解

由于NVIDIA SLI技术能够大幅提高显卡的3D性能，因此多年来DIY玩家一直在尝试修改DSDT等资料，立求破解NVIDIA SLI技术，目的是让一般主板也能支持SLI多卡运算。然而，上述修改步骤普遍很复杂而且成功率和兼容性都不理想，稍一不慎会还会损坏操作系统，令操作系统无法正常工作。

> DSDT（Differentiated System Description Table；区分系统描述表）是BIOS程序的一个模块，主要作用是描述主板硬件，提供关于基本系统的实现和配置信息，操作系统就是通过DSDT的描述来识别硬件id的。

SLIPatch是俄罗斯硬件网站xdevs.com推出的破解软件，通过该软件，用户只需几个步骤，即可完全破解SLI限制，在任何芯片组的主板平台上启用SLI功能。目前SLIPatch软件最新的1.0版兼容性大大改善，非常适合普通DIY玩家使用。

至于SLIPatch软件的工作原理，简单说来，就是通过修改ACPI（高级配置和电源管理接口）的资料，强制让显卡驱动程序将各种主板都识别为Intel X58北桥芯片，因为NVIDIA公

盛大网络

我要当大款《星辰变》的致富经



没有钱，这日子还能过吗？人生最最悲惨的事情，就是人活着，而钱没有了。在游戏中，也是如此。没有钱，寸步难行。装备、材料、宠物，哪一项都需要用到钱，况且说，没有钱能在游戏中找到媳妇么？所以说，现在无论哪款游戏，赚钱已经成为与升级、打副本，并列的重要攻略点。

时下网上有很多关于《星辰变》赚钱的小方法、小技巧，甚至还有一些是鼓吹“一夜暴富”的秘籍。看罢此处笔者淡然一笑，天上永远都不会掉馅饼，勤劳才是致富的根本。不能以打Boss而想当然的去幻想极品装备，运气不会永远光顾你滴。

当勤劳的小矿主

游戏中的很多内容都要用到各种生产材料，特别是炼器系统，而炼器就必须要用到铜铁矿。所以说，今后铜铁矿也是游戏中非常重要的一个经济平衡点。不要小看一块块不起眼的铜铁矿，那将是巨大财富的开始。

学习生产技能之后，就开始挖铜铁矿吧。如今挖矿的人很多，而铜铁矿的刷新点基本上都是固定的，所以抢先一步进行挖矿，就是必须之必须。纵观整个《星辰变》中的地图，铜铁矿分布的范围很广泛，但是总体感觉还是水雾平原中的铜铁矿刷新点比较多、而且相对较为密集。挖矿的时候不可死守一个地点，来回跑动挖矿，而且要记得换线挖！换线技巧很重要，这是当一名矿工必须要掌握的技巧，什么时候刷新、刷新频率的间隔等等，都要一清二楚。而且这些资源分成两个阶段，一个是成长阶段，一个是成熟阶段。如果在成长阶段时挖取，收获是很低的；而在成熟阶段挖取，则能获得很多。但这里要说明一个问题，挖矿的不仅仅是我们，还有很多人都在做这笔买卖。记住一个要领吧：所经之处，寸草不留！

挖出来的铜铁矿不要直接出售。以铜矿为例，使用炼火阵将铜矿石变成铜锭，这样才能用于炼器。而一般市场中买卖的铜矿资源，都是以铜锭而出现的。这里要说一个问题，那就是铜锭究竟是卖，还是留着自我使用，或者说是囤积资源呢？首先来说，游戏初期对铜锭的需求很高，主要用于制作15级蓝色武器。那么这里就有一个问题出现了，我们是顺应市场潮流，还是用挖出的大量铜矿，还提升我们的炼器等级？在炼器过程中，除了需要使用铜矿之外，还需要使用重巨、妖魂石、无色精石等。由此来说，冲炼器等级并不是仅仅需要挖矿就能解决的。不过重巨和妖魂石，可以在挖矿过程中，杀精英怪获得。但是无色精石则需要分解装备才能获得，所以说冲炼器等级对于角色初期发展来说，是有一定难度的。

团队致富捷径——炼器

说起挖矿赚钱，那是因为有炼器的存在。而大批量购买矿石资源的玩家，其实最主要的目的也是为了冲炼器等级，以便日后通过炼器来积累财富。那么在炼器阶段中，要想做到财富的积累，需要注意哪些问题呢？

首先，冲击炼器等级是有些难度的，如果是散人玩家要想冲炼器等级，那必须就要进行前期的资金投入。挖矿可以满足对各种矿石的需要，但炼器中大量使用的重巨、妖魂、晶石，就必须要通过从其他玩家处购买，方能满足冲炼器等级的需求。有人说在挖矿的时候，可以顺带打精英怪，从而获得重巨与妖魂，而晶石是分解装备获得，也可以在平日积攒。但是，精英怪的刷新数量不是很多，根本无法保证每次挖矿时都能击杀，而且重巨与妖魂需求的数量也是巨大的，所以说单单靠一个人是根本无法实现这些材料的积攒。



游戏中的热门矿点早已被玩家熟知



打野外Boss赚点小钱

炼器非常适合团队玩家运作，首先可以拥有较丰富的重巨与妖魂，其次也能将多人平日积攒的矿石集中。提升炼器等级达到专精之后，就迎来了我们在《星辰变》中的第一桶金，这就是制作蓝色25级武器。相信各位已经对各种材料的加个有所了解，重巨的价格在5000~8000之间，成丹可以将价格提升到3500左右，虽然说这样增加了成本，但要明白薄利多销的原理。这样成本价大约在7~9万左右，而一把蓝色武器至少可以卖到20万，这种中间的利润，我想各位已经非常明白了。

武器冲专精，那么首饰是否也能从中赚到财富呢？这里笔者不敢予以肯定。毕竟30级之下的首饰市场还是很惨淡的。此外等级提升之快，也是让首饰市场低迷的主要原因。30级之后，当等级、武器都相对稳定的情况下，首饰的价值才会付出水面。所以从回报率来看，首饰要比武器创造的价值低一些。但可以在今后考虑专精首饰。而在前期财富积累的过程中，还是应该以武器为主了。

二道贩子也是人才

星币寄售系统，并且以浮动的价格让玩家自行定义，当真算是《星辰变》非常独特的一个游戏系统。也就是说价格不锁定，比率完全按照该服务器的整体实力，而随时进行变动。由此也就产生了一些星币贩子。当有了一定财富之后，购买星币是最为保值的做法，就如同现实内购买黄金一样，星币永远都是《星辰变》中的保值货币。

那么如何看准商机，利用星币来制造财富呢？首先要明白，星币换成游戏币的比率只能是越来越高，也就是说游戏币贬值是早晚的事儿。所以就存在囤积星币是否能赚取差价，这将是一个具有高风险、高回报的投资。一般来说，当游戏进行大规模更新之后，新物品的出现将直接导致对星币的需求量加大，而当新物品热度降低时，星币就会有所回落，但总体价格是呈现出上涨事态的。对于星币而言，开区之时的比率最低，而此时如果通过杀Boss、炼器、挖矿获得一些财富时，囤积星币是最佳、且高回报的投资项目。而且这里需要大家注意一点，30级之前在游戏中并没有什么职业、装备上的歧视，因为此时游戏还处于完全的过渡期。看到这里，相信大家已经明白了，话以至此，无需多言了。

旁门左道之生财法门

除了上述比较正规的赚钱法则外，游戏中也有一些旁门左道的赚钱大法。例如：抓宠物、杀Boss、挑战精英怪、活动等等。

抓宠物是目前很休闲的一种赚钱途径。在抓宠物之前准备好充足的灵兽圈，当系统公布活动开始之后，就开始我们的抓宠计划吧。首先要明确一点，那就是抓宠与角色同宠物之间的仇恨，是没有半毛钱关系的。当可抓捕怪物的HP降到30%以下时，就可以用灵兽圈来进行捕捉。所以说嘛，手疾眼快就是捕捉宠物的最佳要领。目前宠物的价格还算稳定，当没有系统宠物出现时，野生宠物还是有一定市场空间的。总之，抓到了宠物就要尽快脱手，否则将一文不值。

杀Boss基本上是以团队进行的。如果团队实力与Boss实力持平，那么将其击杀绝对不是难事，而真正阻扰成功击杀Boss的因素，却是来自其他玩家或者团队的骚扰攻击。建议大家在杀Boss的时候，做好必要的警戒吧，否则就会给他人做了嫁衣。不过这种自由竞争的游戏模式，也是《星辰变》一大特色之一喽。

要说《星辰变》中是否有一夜暴富？这个概念非常的淡薄。要想在游戏中拥有过人的财富，就必须投入更多的精力。勤劳才是致富的根本，天上是不会掉馅饼的。有人说副本是发财的好途径，但普通盒子能开出什么好东西呢？话说到这里，我们也该结束了。最后说一句：财富的天平，永远倾向那些有所准备的玩家！



热闹的摆摊场所，低买高卖的最佳去处



去交易行看看能否淘到宝贝



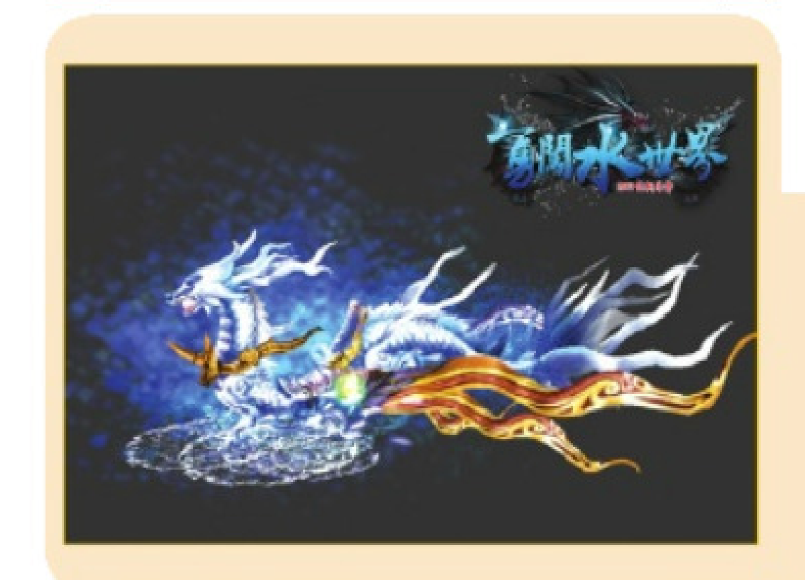
炼器可是得看运气的



副本Boss固然能赚到钱，但也需一定的配合

绿岸网络

《勇闯水世界》
中美韩同步测试启动



人气男星古天乐代言，只需12分钟便可完成下载，内测即破43万人同时在线，武侠网游《勇闯水世界》今日中、韩、美三国同步开启不删档测试。变幻莫测的深海战场，英俊帅气的新增男性仙禽角色，浪漫温馨的庄园系统，方便快捷的御驾宝鞍系统等二十多项全新内容隆重登场与玩家见面。

新场景新副本 打造全新体验

碧蓝的海水，阳光明媚的海滩，还有电影情节里才能看到的神秘海盗船，《勇闯水世界》要给大家呈现的就是这样一片蔚蓝色的风情。就连水怪的设计，都采用了“东方美人鱼”鲛人的传说，玩家可以尝试海底作战，有可爱的小海豚会带着你去往想去的地方。身姿矫健的木鸢，会驮着你去往这片领域的各大岛屿，带着旅行的心情和我们一起畅游海滩、岛屿和深海吧！

新增男性仙禽 江湖添新成员

英俊冷艳的外表，炽热豪放的性格，男仙禽以一把强韧的弓箭和忠心的妖兽，游荡于这个江湖的每一个角落。作为逍遥江湖里唯一的弓箭手职业，仙禽的支持率非常高，能打能抗高攻，还能召唤妖兽宝宝一起战斗，使得很多玩家都选择了仙禽这个职业。于此同时，增加了女性仙禽和男性仙禽之间的转换性别道具，此道具可以通过任务获得。

新增庄园系统 嵌入乐活理念

“偷菜”在一段时间内渗透到社会的每个角落，农场类的游戏让众人都接触到了“乐活”的生活理念，而如今《勇闯水世界》也将推出自己的庄园系统喽，自己动手丰衣足食，通过自己的辛勤劳动最终可获商城道具奖励，不仅可以在自己的一亩三分地里劳作，还能进入好友的庄园帮忙，提升打怪之外的休闲乐趣。

御驾宝鞍系统 私人坐骑助手

就像从脚踏车到小轿车甚至是私人飞机，《勇闯水世界》里的玩家也可以拥有多种坐骑，比如地上跑的狐狸、狼、老虎等，天上飞的青龙、凤凰、紫芒星痕，还有新近推出的水中坐骑小海豚。将近二十种的坐骑，令坐骑控们疯狂纳入，但是坐骑管理因为坐骑的增加而变得繁琐。新增马鞍系统，可以让玩家对于坐骑的管理更加的轻松，并且在一定情况下，激活附加技能。是不是非常期待！

装备升级保护 属性只升不降

一直以来，装备锻造对于玩家来说都是一个难言之殇，强化装备时都带着忐忑的心情。《勇闯水世界》特别推出锻造保护系统，让你的装备锻造拥有100%贴心保护，装备属性只升不降，玩家可以放心大胆的去把自己的武器和防具提升到更高的品质。



骑着小海豚进行水下探险



新增帅气的男性仙禽角色



新场景新挑战

更多系统更新 营造简单快乐

生活技能：采药、制药；采石、炼制魔石；钓鱼、烹饪；等等。简单快乐的生活，离不开打怪之外的这些生活的小乐趣。

主法宝飞升：继副法宝能够暗金飞升之后，新版本可以让玩家随身携带的主法宝也能够暗金飞升。玩家可以享受主法宝更加令人瞠目结舌的属性。

宝石升级系统：能够镶嵌在装备上的宝石也能够升级喽，包括六级在内的，六、七级宝石可以进行品质的提升，玩家可以在宝石镶嵌管理员处通过完成相应的任务，领取升级符，进行宝石升级。

任务优化调整：30级~60级的任务将进行优化，每日两次的任务将合并为一次，同时任务奖励将进行相应的提高。

宠物自助功能：是不是在战斗激烈时忘记给小仙宠喂食过？新增仙宠自助功能，将自动帮玩家释放小仙宠，当仙宠快乐值低于5点时，系统还能自行进行喂食。

不删档测试期间，《勇闯水世界》为玩家准备了相当丰厚的新手好礼。新手蓝色套装、坐骑、宠物，只要上线，这些好礼就能轻松获得。《勇闯水世界》等你一起来海底探险！P

巨人网络



迟来的春天
简析《绿色征途》武术职业技能调整

若要问在《绿色征途》中最具有挑战性的职业，笔者个人首推武术。因为他可以是最强的角色，也同时是让很多玩家认为最“鸡肋”的角色。当面对强大的对手时，他们是如同守护神一般地存在，为战友挡去大量的伤害；当战友缺乏足够的攻击时，他们又能在乱军之中展现出万夫莫当之勇，但有时候选择守护系的武术连基本的刷怪都无法自足……

在本次《绿色征途》对各职业技能进行大幅度调整之后，武术也较之过去更为个性分明，因此今天我们就来聊聊在本次技能调整中，有哪些变化在武术身上悄悄发生。

过去的打架方式真是弱爆了！

一提到“武术”，可能很多人第一直都觉得它是一个典型的近战职业，事实上也是如此，即使魔战具有怒雷剑这样的远程攻击系技能，依旧不会有人将其视为一个远程职业。在单P，打埋伏战的时候，武术的低攻击范围依旧是限制它发挥的最大软肋。

不过，本次《绿色征途》进一步强化了它的近战技能，并且大大Buff了魔战系“擒龙手”技能，使其成为了该系的终极技能。这使得此技能的使用成功率提高到了100%，并且能让对方拥有不可抵抗的3秒不良状态之后，魔战即使面对那些擅长打移动战的远程职业也不用靠运气来决定胜负，而是直接可以拉过来点杀。不要小看这短短的3秒时间，擒龙手不仅能够成功打断对方正在施放的一些需要一定时间吟诵的技能，而且也是造成对方减员的最强力技能之一。

做一个真正的“硬”汉子

在大大强化了魔战，将其变成一个人肉切割机之后，《绿色征途》又把注意力投入到了对守护系的“调教”中去。顾名思义，守护系在战斗中充当的就是肉盾这一角色。不管是在Boss战还是PK中，它都是队员们可以信赖的成员。但是在过去，虽然表面上它在团队中的地位无法取代，但在某些战斗中，甚至召唤的宠物都能充当一下保护友方的临时演员。再加上守护系的“硬”是牺牲了大量攻击能力所换来的，不管你喜欢的是刺激的PK还是高效的刷怪，守护都不是最好选择，这就造成了游戏中守护系的稀有。

很显然，《绿色征途》希望能够借助本次技能调整让每一个职业每一系的特色更为鲜明，所以同样它也在去除了弱点击破之后，给守护系赋予了一个全新的技能“狮吼功”。

是盾是矛由你选择！

由于《绿色征途》为我们提供了足够的技能点，所以你完全可以在主修一系的同时，投入技能点到另外一系中去满足你平时的基本需要，关于这一选择玩家可以根据本身、家族、帮会的实际情况权衡利弊。即使一时选择错误也没有关系，因为《绿色征途》经常会利用各种节日、活动为大家提供免费洗点的机会，你有足够的时间参考服务器内高级玩家的方案，如本次调整时，官方就为玩家提供了免费洗点以及装备调换活动，避免了玩家的损失，同时也允许玩家零消耗体验更多的角色。

几乎每一次技能调整都会带来PK格局的变化，而就本次的调整力度来看也绝不会例外。其实对于《绿色征途》而言，技能调整的目的无非就是在游戏平衡和职业特色之间选择一个新的平衡点，因此一方面我们不妨把注意力多放在一些冷门职业中，也许过不了几天他们的身影就会活跃在游戏的每一个角落；另外一方面，我们也应该清楚自己在游戏中真正感兴趣的定位，而不是随波逐流，虽然这样你未必会很强，但一定能够体验到100%的游戏乐趣。P



即使因为位置不佳无法攻击对手，擒龙手也能帮你突破重围



在大型PK中，任何一系的武术都有用武之地



BOSS战中守护是无可或缺的



显而易见，狮吼功的改版能够让守护更“硬”，避免更多的死亡

盛大网络

盘点《永恒之塔》

全新版本“黄金时代”十大核心改变



由韩国著名游戏公司NCsoft开发，国内知名网络游戏厂商盛大运营的大型多人3D网络角色扮演游戏《永恒之塔》在迎来2.0版本内容“进军龙界”之后，再次推出全新的2.1版本“黄金时代”，在这款世界顶级网络游戏的全新版本中，更加平衡的游戏设定，更加轻松的游戏过程，更加顶级的游戏内容，更加有趣的游戏体验，尽皆融于一身，带给您黄金版的游戏乐趣。

在进军龙界的游戏背景之后，《永恒之塔》的世界中又迎来了伟大的黄金时代，岁月的长河再次掀起了汹涌的波涛，辽阔的亚特雷亚大陆焕然一新，天空在微笑，空气在振动，到处肆意的宗教气息和残存的帝国潜藏的实力无一不在蠢蠢欲动着。



1.任务难度降低

在之前版本中广泛困扰玩家的50级圣灵守护者任务难度过高问题，在“黄金时代”中得到了充分的解决。在之前的游戏版本中，由于任务难度过大使得许多玩家纷纷选择在同一账号内建立5个不同职业的角色，在升到30级后获取相应任务道具的做法。

2.强化使命奖励

使命任务作为《永恒之塔》中的非必需完成任务，因其奖励普通一直以来颇受玩家微词，除了极少奖励不凡的使命任务，绝大多数使命任务都被玩家选择放弃完成。在“黄金时代”中，使命任务的奖励将得到大幅度提升。

3.新的生产型宠物登场

全新的生产型宠物将带来前所未见的主食类型，生产物品也会有更多的惊喜。

4.制作道具所需材料减少

在游戏中通过收集材料进行道具，武器和防具的制造加工是在平常不过的事情了。在“黄金时代”的全新版本中大幅降低了制作各种装备和道具所需要的材料个数，让玩家可以用相同的材料打造出更多更好的顶级装备。

5.前缀物品合成

带前缀的物品不再需要特定情况下才能获取，“黄金时代”版本中玩家可以通过3个普通物品合成的方式获取带前缀的特殊道具。

6.龙语图案购买无限制

玩家在“黄金时代”中可以尽情购买自己想要的龙语图案，不在受到任何条例，规章的限制。

7.制作达人/采集达人更容易

对于热衷于称号收集和制作装备的玩家来说，制作达人/采集达人的称号绝对是梦寐以求的。

8.部分日常任务改为周常

一些原先设定的每日任务，在“黄金时代”推出之后将被更改为每周限定，即玩家在每周的特定时间或限定时间内完成即可，降低了对玩家的游戏时间需求，增强了玩家对于游戏时间的操控性。

9.希埃尔的武器入手难度降低

在《永恒之塔》2.0版本中新增的成长型武器希埃尔系列武器，是可以通过任务升级后从稀有等级提升至唯一等级的强力武器，更引起抢手的外形引得玩家趋之若骛。

10.掉落率提高

在“黄金时代”中，怪物的掉落率得到了极大的提升，不仅各等级武器，防具的掉率上有了明显的提高，在各种道具和装备的掉落数量也得到了前所未有的提升，让玩家在游戏中可以更加轻松的获得更多更好的游戏装备和道具。

伴随黄金时代到来的更有着深渊残骸，乌达斯副本群、帕休慢迪尔寺院、铁耙号、黑暗普埃塔、火之神殿、阿德玛城塞、德拉乌伯尼尔洞穴等大型副本群落，为玩家提高自身实力提供了全新的历练之地。更多的任务强化、任务优化、任务难度降低，为确保玩家的游戏体验作出了极大的改进。P

完美时空



打造极品护卫

《赤壁》极品护卫的养成攻略

要想打造一个极品的护卫，首先就要了解下护卫的基础属性，哪些操作可以提升护卫的属性，哪些属性能让我们的护卫变得更强，只有了解了这些，你才能下手去打造一个极品的护卫。

护卫的发展方向和资质

护卫的发展方向决定了护卫效果，护卫每升一级都会产生3个自由属性点供我们来分配，在没有转生之前，主要有三大属性，武力、智力和筋骨，当然也因此有三种主流：

筋骨型、生命：护佑后按照生命比例提高自己的生命值，野战时增加血量。

物理型、攻击：护佑后按照攻击比例提高自己的负伤，野战时增加攻击。

智力型、计谋：护佑后按照计谋比例提高治疗效果，野战时增加一点附伤。

你可以根据自己的需要来分配点数，如果不小心点错可以使用道具恒河水来重置护卫点数。

在打造你的极品护卫之前一定要确定你的发展方向，比如你转了武将，你的武力资质就会提高，转了计谋，你的智力资质就会提高，转了忠厚你的筋骨资质就会提高，当然你也可以选择第四种发展方向，那就是均衡发展，全面提高。转资质很简单到护卫商店购买中级训练书即可。至于到底选择哪个方面来发展，这个就要看你的职业走向了，喜欢攻击高的可以选择武将，喜欢伤害高的可以选择计谋，想提升自己存货能力的，比如奶妈系职业当然要选择筋骨了。

护卫有武力、智力、筋骨三大先天资质，分别决定了每点自由属性点能增加多少攻击、计谋和生命值。玩家如果想让先天资质变得更好、或者在某一方面有所倾向，就需要进行易筋，易筋需要易筋丸，易筋丸也可以从统帅商店购买，洗的时候可能成功也可能失败。

护卫的声望也是提升护卫资质的一个重要方面，护卫声望和易筋是相辅相成的，护卫声望高，则易筋洗出来的品质就越高，而且高声望可以大幅提升我们的资质。护卫的声望分为5个阶段——白、绿、蓝、紫、金，白的是一出来就有的，想要继续提升就需要战功书，升级也有可能失败，成功后会直接升一级，比如从白色变成绿色，失败后就要提升满才能转成下一级。声望提升之后护卫的资质会大幅提升，升级声望需要战功书，也是需要统帅值来购买的，当然你也可以直接购买战功书，这是护卫比拼财力的一个重要方面。

护卫的等级

护卫的等级也是决定护卫品质的一个方面，因为只有护卫等级提升到100级之后九品护卫才可以转生到八品护卫，转生的护卫所有属性都会大幅度的提升，而且会改变护卫的形态，所以没事就好好带着你的护卫升级吧，因为后边还有七品护卫呢，越高级的护卫属性越好，这个提升可不是一般的提升。护卫的官阶晋升，需要消耗一定的道具及金钱，并且消耗护卫主人的历练值，当护卫在7品官（含7品官）以上时分成文官和武官两种，那个时候的护卫会更强，努力吧！

对于护卫来说，主要是用来护佑我们的，所以说护卫的忠诚度也很重要，因为低于100忠诚度我们的护卫就无法被招出来，而且玩家死亡会让护卫的忠诚度降低，所以没事多准备点增加忠诚度的犒赏礼包还是非常重要的。

前有战魂，后有护卫，《赤壁》中的我们可谓是如虎添翼，战魂可以帮我们打怪，护卫可以提升我们自身属性，有了极品的战魂和护卫，仗义行侠、出入沙场就不愁了。









多益网络

重返殷商王朝
《梦想世界》封神榜副本攻略



自从《梦想世界》开放全新玩法“飞升”后，新副本“封神榜”便成为110级以上玩家的新天地。新副本“封神榜”将带领大家前往古代的殷商王朝，参与上古人神之战。在姜王后的指引之下，大家亲身经历战闻仲、斩二将、收七怪，朝歌城内擒妲己、摘星楼上缴纣王的著名事件，体验阐截二教之争，感受经典神话传说。

封神榜副本信息

副本NPC：穿行者，夜幕镇（48,30）

副本开启：全员等级≥110级，组满5人组队

副本难度：110-140、110-140挑战。只有全体队员均完全通过较低一级的试炼才能进行更高一级的挑战。

特殊奖励：坐骑转换道具“化灵幡”，使用后可将坐骑转换为坐骑精灵状态跟随玩家自身。

第一关：绝龙岭闻仲归天

打法：这一关，会遇到著名的商朝大将闻太师，以及魔礼青、魔礼寿、魔礼海、魔礼红这位魔家四将。这关没什么非常特别的地方，先对付主怪闻仲，然后一个个杀小怪，只要有阴阳术士控制住小怪，减少对我方队伍的伤害，基本能轻松通过。要注意的是，对方的伤害很高，基本一下就能秒杀一个召唤兽，最好带神兽出战，节省寿命。



绝龙岭问仲归天

第二关：蟠龙岭前斩二将

打法：主怪“高觉”的法术抗性奇高无比，有坐骑技能专家的法师对付他也只有200点伤害，而另一个主怪“高明”则是物理抗性奇高无比，战士对付他也只有几百点伤害，这两个主怪都有一个共同特点，那就是会把50%伤害分担给其他4个小怪承受。小怪“吞狂”会用后发制人，可先对付“吞狂”，然后可以选择对付“掣虎”，或战士法师分开对付主怪（法师打高明，战士打高觉），“高觉”的法术输出极强，任何召唤兽都会被秒杀，所以最好带个阴阳术士去封印。



蟠龙岭下收七怪

第三关：蟠龙岭下收七怪

打法：这关一共7个怪：戴礼，朱子真，袁洪，常昊，杨显，吴龙，金大升。袁洪会使用撕天和劫乱斩，他被打到一定程度会变成草团（元神），如果短期内不赶紧把他杀死，则会原地复活。按照队伍配置的不同，先对付输出高的，威胁性大的，对方的血都不多。要注意的是，输出不够强的队伍最好先杀完除袁洪外的小怪，再集中火力对付袁洪，不然袁洪会无限复活，最好带个阴阳术士去控制好敌方输出。



摘星楼上缴纣王

第四关：朝歌城内擒妲己

打法：虾兵蟹将都被击败了，下面该见见幕后主使了！妲己的法术攻击很高，王贵人和胡喜妹的武力攻击也很高，会后发制人，更重要的是，攻击时会使目标3回合内陷入魅惑状态，除非受到己方攻击否则无法行动。魅姬会使用天魔乱舞干扰，柔妃会用群体攻击招式。

第五关：摘星楼上缴纣王

打法：妲己已经被擒，臭名昭著的君王纣王也终于要和我们决一死战了。纣王会撕天，真龙之拳，此关重点中的重点就在于纣王的真龙之拳，这招式会对一个目标造成3000~4000的伤害，然后随机另一个目标会受到前面一个目标的2倍伤害，召唤兽或者人都会被直接秒杀！“闻仲忠魂”会用群法，当他杀死一个玩家后，会召唤一个输出2000左右的魔尸，而“刑魂”的物理伤害很高。所以这关打法是全力杀死纣王，将队伍的死亡率降到最低，没召唤兽拉召唤兽，不然很容易被打死或被守尸，然后全力杀“闻仲忠魂”，以免被守尸，被守尸同时还会召唤出魔尸，魔尸一旦召唤多了，这关就渺茫了。接下来对付“大祭酒”，然后对付“刑魂”。如果有阴阳术士，尽量控制闻仲忠魂或主怪。这关也是5关中最难的一关，尤其在挑战模式，经常带了阴阳术士一样会被真龙之拳打得灭队。

“封神榜”副本的难度是所有副本里最高的，主要在于怪的输出非常高，不过只要配合好，这个副本并不是牢不可破的，阴阳术士能发挥比平时更强的作用，全输出队是极为容易被灭队的，最好还是带上个阴阳术士。P

搜狐畅游

鏖战四大枭雄

详解：《天龙八部2》80级少室山副本



上一期的攻略文章中，阿鱼详细地给大家讲述了开启80级副本的剧情任务。在完成剧情任务，获得参与80级副本的资格后，相信有不少朋友早已蠢蠢欲动，想要在80级副本扬名立万了。今天，阿鱼就带大家走进80级副本，挑战鸠摩智、庄聚贤、慕容复、丁春秋这四大枭雄。

丁春秋、慕容复等人闯入少林寺，占据了寺中四大要地，想要以此让少林寺众僧束手就擒。但，他们太小看天下英豪了。当方丈玄慈的求援信现身江湖后，络绎不绝的豪杰们涌向大理镇南王府朱丹臣处，誓要前往少林除魔。于是，一场正义与邪恶的较量拉开了序幕。

召唤帮手的鸠摩智

豪杰们的第一个劲敌是鸠摩智。在此之前，会有一群番僧阻挡大家的去路。只要讨伐队伍里的峨眉弟子补给好大伙儿的生命值，大家很快就能将番僧击溃。

击溃番僧后，豪杰们将直面鸠摩智的攻击。少林、明教、丐帮等血厚的“肉盾”队员上去挡住鸠摩智，其他输出职业攻击，峨眉加血。如此一来，鸠摩智便无可奈何了。无计可施的鸠摩智不得不使出“杀手锏”——召唤信徒帮助自己。信徒会出现在广场旁边的三个阶梯上，并逐渐靠近鸠摩智，一旦他们靠近鸠摩智，讨伐队员们都将损失大量气血值。因此，输出职业应迅速击杀信徒，不给鸠摩智翻盘的机会。



冰蚕助阵的庄聚贤

庄聚贤是豪杰们的第二个对手。战斗开始后不久，庄聚贤会召唤冰蚕。冰蚕能够增加庄聚贤的相关抗性，并释放蓝色的光圈，在一定范围内造成伤害与减速。因此，建议先打冰蚕，将冰蚕打成茧形态，直到将茧消灭。冰蚕是阿紫的最爱，因此击杀冰蚕后，痛心疾首的庄聚贤会进入狂暴状态。此时，庄聚贤攻击力极高，即便是以“肉盾”著称的少林弟子，也难以抵挡庄聚贤的“忘我”攻击。好在庄聚贤的移动速度会降低，大家可以采用“风筝”战术，与其游斗。

会转移伤害的慕容复

慕容复会转移伤害，这是天龙众豪杰早已知晓的事。此番慕容复继燕子坞之后再度登场，他转移伤害的本事增强了许多。

战斗之初，慕容复会施展绝技，将他所遭受的伤害与负面效果转移到其中一名队员身上，同时将伤害反弹给所有队员。因此，当大家看到慕容复的话语提示后，请立即停手，收珍兽，待其绝技效果消失后，再行攻击。当慕容复生命值还剩下一半左右时，会施展更为强大的伤害转移绝技。

当慕容复的生命值剩余三分之二时，会施展“镜花水月”绝技，中招的队员将进入“镜花水月”状态。峨眉若是给有“镜花”状态的队友补血，慕容复便会回血。这时，大家应全力攻击，峨眉也加入战斗，尽快将慕容复击杀。

巫蛊毒人丁春秋

击败慕容复之后，豪杰们此行的目标就只剩下“星宿老怪”丁春秋了。

与丁春秋战斗，他会施展“解体”与“自爆”绝技。遭受“解体”队员，一定要靠近队友们，让大家一同分担痛苦；否则，自身生命值便会大幅度降低。

丁春秋生命值降至一半后，会召唤“血咒巫蛊”圈给自己加血，同时对周围对手造成伤害。这时，大家应尽快将丁春秋拉出巫蛊圈，沿着场景边角线且战且退。千万不要攻击巫蛊圈，否则便会陷入苦战。

综述

在少林寺一举击退名震江湖的四大枭雄，诸位豪杰的美名必定会传遍整个武林。不仅仅是名声大震，各位豪杰还能获得丰厚奖励。四大枭雄都会掉落金玉富贵袋，里面有不菲的经验值、全新套装、以及传说中的飞天坐骑金翼龙兽等等。



副本地形图



迅速击杀阶梯上的信徒



先杀冰蚕，再战庄聚贤



这位豪杰被慕容复转移了伤害

腾讯软件



恐盗号 鼠标手 玩家伤不起!

如今，网络游戏已渐渐成为我们生活中不可或缺的调剂品，工作、学习之余，去网游的世界PK一番，岂不快哉！但是，玩游戏娱乐放松的同时，我们也不能忽略掉两个很重要的问题，一个是游戏账号的安全问题，另外一个就是我们的身体健康问题。

很多人都知道利用安全杀毒软件可以保护账号，可你知道还有安全软件能保护你的健康吗？QQ电脑管家新推出的健康小助手功能加上原有的账号保护功能，可谓是帮每个人送上“金钟罩”和“铁布衫”，让安全和健康不再会受到威胁和影响！

杀木马、保账号，游戏更安全

心爱的游戏账号被盗，大多时候都是盗号木马在搞鬼，我们个人一般很难发现它们的踪影，需要借助安全软件来经常查杀。目前的安全软件几乎都有了木马查杀功能，但多数查杀效果却不太明显，总是有“漏网之鱼”。而今QQ电脑管家全新推出了三核引擎查杀技术，引进国际领先的木马查杀引擎，查杀能力提升至行业第一集团，而成为众网游迷一致认可的防“盗号”的贴身好管家。

然而，木马也是狡猾的，被查杀后往往容易出现新的变种，让人防不胜防，而且许多玩家会忘记定期查杀木马，给了木马以可乘之机。不过不用担心，这些问题QQ电脑管家也为游戏玩家们想到了。我们可以从QQ电脑管家的“实时防护”中启用“账号保护”功能，可以对你的各种账号进行不间断地保护，就像一道密不透风的墙，让木马无法入侵。

爱自己多一点，拒绝鼠标手

除了账号安全，还有一个更重要的“安全”问题也不容忽视，那就是玩家们的身体健康问题。众所周知，游戏迷们一旦投入起来，多半都是废寝忘食，没了时间观念的，久而久之，不管多标致的小生、姑娘都练就了一副弓腰驼背鼠标手，活脱脱是从游戏里走出来的。玩家们自己很苦恼，家长也操心。

QQ电脑管家近来在“贴心”功能上的研发小有成绩，最新推出的QQ电脑管家健康小助手功能，就实现了“跨界”安全，“双重”健康，电脑健康，身为电脑族的我们也一样需要健康的游戏模式。

QQ电脑管家健康小助手首创3种健康模式，很贴心很实用。包括护眼配色、定时休息和定时关机，对游戏玩家来说，两个“定时”系功能相当符合需求啊。

另外值得一提的是，QQ电脑管家新推出的“小助手健康操”屏保，动作简单易学，曲调轻快，风格清新，看了顿时觉得心情大好，对于久坐成疾的游戏玩家们来说，可谓正合我意啊！每隔一两个小时，跟着屏保“健康操”动一动，扭一扭，活力又会重新回来。

不得不说，现在的软件设计越来越贴近生活了，QQ电脑管家更是无微不至考虑到网络迷、游戏迷们的实际情况，帮助我们玩的开心、玩的安心。不妨登录QQ电脑管家官方网站：http://guanjia.qq.com/ 下载体验一下吧！



全新三核引擎，超强查杀顽固木马



实时防护-帐号保护，开启保护聊天、网购及游戏账号安全



官网设置游戏账户保护也是防止被间接盗号的方法之一


“健康操”屏保截图



QQ电脑管家健康小助手

招行与完美世界携手 为游戏玩家省钱出妙招

网游行业与传统行业间的异业合作已不是什么新鲜事。早在2005年，腾讯便与娃哈哈进行过“喝激活赢Q币”的活动。随后，网游行业的异业合作便如火如荼地展开了。《魔兽世界》与可口可乐、金山与王老吉、《精舞门》与百事可乐……其中不乏成功的经典案例。随后，众多网游变换面目出现在影视、动漫等不同领域，这种异业合作的范围也越来越广泛。

信用卡“大佬”会盟网游“Boss”

2007年年末，招商银行就与久游网联合推出了全国首张网络游戏联名信用卡，2008年4月，工商银行与网龙合作推出牡丹网龙信用卡，两个月后，招商银行又与九城公司推出了“魔兽”信用卡。

银行与网游之间的异业合作，可以使彼此的产品更直接有效地增强客户对品牌的黏性，信用卡自身的理财功能为玩家提供了更为便利的消费渠道，玩家也乐于更加方便快捷地利用信用卡进行消费，网游厂商则可借助银行已有的市场影响力、覆盖性以及品牌效应，积极吸收并扩大网络游戏的玩家群体。可见无论是银行还是网游公司，都很愿意进行这种双赢的联合营销。

近来，完美世界公司与招商银行之间展开了一次深度合作，联手推出了完美游戏系列信用卡，其丰富的功能为游戏玩家提供了更为贴心和快捷的服务。



无敌炫功能

完美世界游戏系列信用卡以完美世界公司最受欢迎的4款网络游戏代表人物的精美原画为卡面设计——《完美世界国际版》的妖族代表虎头人、《诛仙2》的痴情女主角碧瑶、《神魔大陆》的最美女神希莉娅、《降龙之剑》的世间平衡之剑，玩家可以任意选择一款自己正在玩的游戏，或者自己最喜欢的图案的信用卡。这4种不同的卡面可以既可以满足玩家们的收藏爱好，更重要的是，使用这些信用卡消费可以获得如下众多线上线下的精美大礼包。



究级大礼包

在线下，完美游戏信用卡每消费20元人民币即可积累1点招商银行积分，积分不仅能兑换招商银卡联名卡的各类积分礼品，还可以额外地独享在完美游戏信用卡积分专属区兑换完美一卡通以及完美游戏的周边商品。这些礼品可满足不同积分数量玩家的不同需求。

而在线上，完美游戏信用卡专门为玩家设计了专属虚拟物品大礼包，礼包中有各种让游戏更加轻松的道具和特色装备，更有专属称号、稀有宠物等。例如，《诛仙2》卡可以兑换“招行金葵花大礼包”一个，可获得“昭商至尊”专属称号以及33款虚拟道具，而《神魔大陆》卡则可获得“财富传奇”专属称号以及18款虚拟道具，《降龙之剑》卡可获得至尊汗血宝马等9款虚拟道具。



这些虚拟物品让玩家的游戏生活更加与众不同，让联名卡持卡人在游戏中体味到联名卡带给他的独特体验，从此，完美游戏信用也将成为喜欢完美世界旗下游戏的玩家们的一件线下神器！

漫步者

“庆漫步者十五周年感恩答谢以旧换新”活动正式开启

EDIFIER漫步者

为庆祝15周年华诞，同时感恩用户多年来对漫步者产品的厚爱，日前国内音频市场领军企业——漫步者正式开启“庆漫步者十五周年，感恩答谢以旧换新”活动，您可以拾掇拾掇陪伴多年的旧音箱，通过折价换购漫步者特选15款经典音箱产品，而且根据选择新音箱的不同，您的任一款旧音箱最高可折价500元，怎么样？心动了吧！

自1996年在中关村创立以来，漫步者已经走过了15年历程，从几间狭窄的平房起步，到如今已发展成为领跑国内，漫步全球的大型企业，漫步者持续成长的原动力，正是来自于用户的信赖与支持，这也是漫步者品牌理念——“一种音响精神”的最佳诠释。而5000万用户的选择，对漫步者而言，是一份欣喜，更是一份责任！

本次活动时间从2011年5月14日起，至6月26日截止，在各地区大型电脑城以及漫步者代理经销店均可直接进行以旧换新，只要旧音箱配件齐全，可以正常使用即符合活动标准。（不能使用的音箱还可酌情折价）

更多细则请点击：http://www.edifier.com/sce2009/web/change/








换购产品之一：漫步者S2.1MKII

当然，在感恩用户的同时，漫步者并未忘记企业所肩负的社会责任。本次活动回收的旧音箱，漫步者将拍卖给电器回收企业，所获得的收入将捐赠给“天使回声·漫步者基金”。献出您的爱心，还能折价获得新音箱，您还等什么呢？赶紧行动吧！

汇众教育

游戏动漫产业深陷困局，创新人才培养成首要任务



目前网络山寨游戏盛行，其实不管是克隆别人的，还是自己复制自己的，都将导致中国网络游戏陷入一种尴尬境地。网游没有新的血液，创意型人才的加入，长此以往网游会进入一个很难预料的地步。

游戏动漫产业亟需年轻力量加入！

游戏动漫产业在中国的市场容量至少有1000亿元人民币，其中3.67亿消费是未成年人，他们是目前最主要的游戏动漫产业消费群体。有关部门对京、沪、穗三大城市有关游戏动漫产品消费的调查也表明，每年由14岁～30岁城市青年创下的消费额，即可超过100亿元。中国有着巨大的游戏动漫消费市场，有着稳定的游戏动漫读者和观众，巨大的市场可谓是中国游戏动漫产业发展的潜在保证。

教育探索：创意型人才如何培养？

近年来，我国已将创意人才培养放到一个战略高度，有200多所大学开设了动漫专业，覆盖动画、漫画、游戏、市场营销和产业管理等各个方向。但是，由于传统高校教育既不注重实践，也不注重学生的发散性思维培养，所以，真正满足企业需求的创意人才并未多见，游戏动漫企业依然感觉人才紧缺，创意不足。

那么，创意人才到底该如何培养呢？汇众教育董事长李新科说，发达国家早在包豪斯时期就提出了“艺术教育与实践的结合，把教室改为车间”的理论。以英国开办创意类专业院校的经验来看，则应将自由的创新理念与产业化发展并重。

据了解，汇众教育学员陈小强导演的影片《花儿一样》，已通过国家广电总局审批，该片受到两届金鸡奖导演获得者夏刚的关心，并在新疆哈密拍摄。此外，汇众教育曾出钱出人，让在校生拍摄了首部高清片《枣恋》，结果该剧主创人员还没毕业，就被用人单位预订一空。除了注重培养学员实践能力之外，创意还需拥有发散性思维能力。在此方面，汇众教育推出了共享教育资源的云培训体系，首创“云世界”在线学习平台，通过交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，激发学员的学习兴趣，培养学员的发散性思维。

其实，不仅汇众，一些传统院校也意识到了问题所在。中央美术学院设计学院副院长马刚教授就曾说，传统学校培养多是常规设计人才，要培养高端人才不仅需要师资力量，还要有更多企业加入进来。据悉，中央美术学院设计学院就在传统的课堂授课之外，还举办一些竞赛和与企业合作的项目，收效不错。

汇众教育，游戏动漫大品牌

为了进一步提高游戏动漫人才的数量与质量，快速填补中国游戏动漫产业的人才缺口，中国数字娱乐职业教育专业机构——汇众教育承载了中国数字娱乐职业教育的重任。作为其直营校区之一——长沙（动漫游戏）校区成立7年来，向社会输送了3000多名专业才，为数千名青年圆了将兴趣转化为高薪职业的梦想。

2011年7月，长沙国际动漫展在湖南长沙隆重开展。汇众教育长沙（动漫游戏）校区积极响应政府号召，从即日起开始面向全国征集优秀的原创动漫作品，以在长沙国际动漫游戏展中一举展出。想让你的作品精彩亮相展会吗？想在群雄逐鹿中获奖吗？那就一起加入我们的创意活动吧！为助力中国游戏动漫发展贡献自己的一份力量！

汇众教育长沙（动漫游戏）校区　官方网站：cs.gamfe.com



学院走廊



场景整合



学员作品（一）



学员作品（二）

腾讯软件



恐盗号 鼠标手 玩家伤不起！

如今，网络游戏已渐渐成为我们生活中不可或缺的调剂品，工作、学习之余，去网游的世界PK一番，岂不快哉！但是，玩游戏娱乐放松的同时，我们也不能忽略掉两个很重要的问题，一个是游戏账号的安全问题，另外一个就是我们的身体健康问题。

很多人都知道利用安全杀毒软件可以保护账号，可你知道还有安全软件能保护你的健康吗？QQ电脑管家新推出的健康小助手功能加上原有的账号保护功能，可谓是帮每个人送上“金钟罩”和“铁布衫”，让安全和健康不再会受到威胁和影响！

杀木马、保账号，游戏更安全

心爱的游戏账号被盗，大多时候都是盗号木马在搞鬼，我们个人一般很难发现它们的踪影，需要借助安全软件来经常查杀。目前的安全软件几乎都有了木马查杀功能，但多数查杀效果却不太明显，总是有“漏网之鱼”。而今QQ电脑管家全新推出了三核引擎查杀技术，引进国际领先的木马查杀引擎，查杀能力提升至行业第一集团，而成为众网游迷一致认可的防“盗号”的贴身好管家。

然而，木马也是狡猾的，被查杀后往往容易出现新的变种，让人防不胜防，而且许多玩家会忘记定期查杀木马，给了木马以可乘之机。不过不用担心，这些问题QQ电脑管家也为游戏玩家们想到了。我们可以从QQ电脑管家的“实时防护”中启用“账号保护”功能，可以对你的各种账号进行不间断地保护，就像一道密不透风的墙，让木马无法入侵。



全新三核引擎，超强查杀顽固木马


实时防护-帐号保护，开启保护聊天、网购及游戏账号安全



官网设置游戏账户保护也是防止被间接盗号的方法之一

爱自己多一点，拒绝鼠标手

除了账号安全，还有一个更重要的“安全”问题也不容忽视，那就是玩家们的身体健康问题。众所周知，游戏迷们一旦投入起来，多半都是废寝忘食，没了时间观念的，久而久之，不管多标致的小生、姑娘都练就了一副弓腰驼背鼠标手，活脱脱是从游戏里走出来的。玩家们自己很苦恼，家长也操心。

QQ电脑管家近来在“贴心”功能上的研发小有成绩，最新推出的QQ电脑管家健康小助手功能，就实现了“跨界”安全，“双重”健康，电脑健康，身为电脑族的我们也一样需要健康的游戏模式。

QQ电脑管家健康小助手首创3种健康模式，很贴心很实用。包括护眼配色、定时休息和定时关机，对游戏玩家来说，两个“定时”系功能相当符合需求啊。

另外值得一提的是，QQ电脑管家新推出的“小助手健康操”屏保，动作简单易学，曲调轻快，风格清新，看了顿时觉得心情大好，对于久坐成疾的游戏玩家们来说，可谓正合我意啊！每隔一两个小时，跟着屏保“健康操”动一动，扭一扭，活力又会重新回来。

不得不说，现在的软件设计越来越贴近生活了，QQ电脑管家更是无微不至考虑到网络迷、游戏迷们的实际情况，帮助我们玩的开心、玩的安心。不妨登录QQ电脑管家官方网站：http://guanjia.qq.com/ 下载体验一下吧！


“健康操”屏保截图



QQ电脑管家健康小助手

招行与完美世界携手 为游戏玩家省钱出妙招

网游行业与传统行业间的异业合作已不是什么新鲜事。早在2005年，腾讯便与娃哈哈进行过“喝激活赢Q币”的活动。随后，网游行业的异业合作便如火如荼地展开了。《魔兽世界》与可口可乐、金山与王老吉、《精舞门》与百事可乐……其中不乏成功的经典案例。随后，众多网游变换面目出现在影视、动漫等不同领域，这种异业合作的范围也越来越广泛。

信用卡“大佬”会盟网游“Boss”

2007年年末，招商银行就与久游网联合推出了全国首张网络游戏联名信用卡，2008年4月，工商银行与网龙合作推出牡丹网龙信用卡，两个月后，招商银行又与九城公司推出了“魔兽”信用卡。

银行与网游之间的异业合作，可以使彼此的产品更直接有效地增强客户对品牌的黏性，信用卡自身的理财功能为玩家提供了更为便利的消费渠道，玩家也乐于更加方便快捷地利用信用卡进行消费，网游厂商则可借助银行已有的市场影响力、覆盖性以及品牌效应，积极吸收并扩大网络游戏的玩家群体。可见无论是银行还是网游公司，都很愿意进行这种双赢的联合营销。

近来，完美世界公司与招商银行之间展开了一次深度合作，联手推出了完美游戏系列信用卡，其丰富的功能为游戏玩家提供了更为贴心和快捷的服务。



无敌炫功能

完美世界游戏系列信用卡以完美世界公司最受欢迎的4款网络游戏代表人物的精美原画为卡面设计——《完美世界国际版》的妖族代表虎头人、《诛仙2》的痴情女主角碧瑶、《神魔大陆》的最美女神希莉娅、《降龙之剑》的世间平衡之剑，玩家可以任意选择一款自己正在玩的游戏，或者自己最喜欢的图案的信用卡。这4种不同的卡面可以既可以满足玩家们的收藏爱好，更重要的是，使用这些信用卡消费可以获得如下众多线上线下的精美大礼包。



究级大礼包

在线下，完美游戏信用卡每消费20元人民币即可积累1点招商银行积分，积分不仅能兑换招商银卡联名卡的各类积分礼品，还可以额外地独享在完美游戏信用卡积分专属区兑换完美一卡通以及完美游戏的周边商品。这些礼品可满足不同积分数量玩家的不同需求。

而在线上，完美游戏信用卡专门为玩家设计了专属虚拟物品大礼包，礼包中有各种让游戏更加轻松的道具和特色装备，更有专属称号、稀有宠物等。例如，《诛仙2》卡可以兑换“招行金葵花大礼包”一个，可获得“昭商至尊”专属称号以及33款虚拟道具，而《神魔大陆》卡则可获得“财富传奇”专属称号以及18款虚拟道具，《降龙之剑》卡可获得至尊汗血宝马等9款虚拟道具。



这些虚拟物品让玩家的游戏生活更加与众不同，让联名卡持卡人在游戏中体味到联名卡带给他的独特体验，从此，完美游戏信用也将成为喜欢完美世界旗下游戏的玩家们的一件线下神器！

漫步者

“庆漫步者十五周年感恩答谢以旧换新”活动正式开启

EDIFIER 漫步者

为庆祝15周年华诞，同时感恩用户多年来对漫步者产品的厚爱，日前国内音频市场领军企业——漫步者正式开启“庆漫步者十五周年，感恩答谢以旧换新”活动，您可以拾掇拾掇陪伴多年的旧音箱，通过折价换购漫步者特选15款经典音箱产品，而且根据选择新音箱的不同，您的任一款旧音箱最高可折价500元，怎么样？心动了吧！

自1996年在中关村创立以来，漫步者已经走过了15年历程，从几间狭窄的平房起步，到如今已发展成为领跑国内，漫步全球的大型企业，漫步者持续成长的原动力，正是来自于用户的信赖与支持，这也是漫步者品牌理念——“一种音响精神”的最佳诠释。而5000万用户的选择，对漫步者而言，是一份欣喜，更是一份责任！

本次活动时间从2011年5月14日起，至6月26日截止，在各地区大型电脑城以及漫步者代理经销店均可直接进行以旧换新，只要旧音箱配件齐全，可以正常使用即符合活动标准。（不能使用的音箱还可酌情折价）

更多细则请点击：http://www.edifier.com/sce2009/web/change/








换购产品之一：漫步者S2.1MKII

当然，在感恩用户的同时，漫步者并未忘记企业所肩负的社会责任。本次活动回收的旧音箱，漫步者将拍卖给电器回收企业，所获得的收入将捐赠给“天使回声·漫步者基金”。献出您的爱心，还能折价获得新音箱，您还等什么呢？赶紧行动吧！

汇众教育

游戏动漫产业深陷困局，创新人才培养成首要任务



目前网络山寨游戏盛行，其实不管是克隆别人的，还是自己复制自己的，都将导致中国网络游戏陷入一种尴尬境地。网游没有新的血液，创意型人才的加入，长此以往网游会进入一个很难预料的地步。

游戏动漫产业亟需年轻力量加入！

游戏动漫产业在中国的市场容量至少有1000亿元人民币，其中3.67亿消费是未成年人，他们是目前最主要的游戏动漫产业消费群体。有关部门对京、沪、穗三大城市有关游戏动漫产品消费的调查也表明，每年由14岁～30岁城市青年创下的消费额，即可超过100亿元。中国有着巨大的游戏动漫消费市场，有着稳定的游戏动漫读者和观众，巨大的市场可谓是中国游戏动漫产业发展的潜在保证。

教育探索：创意型人才如何培养？

近年来，我国已将创意人才培养放到一个战略高度，有200多所大学开设了动漫专业，覆盖动画、漫画、游戏、市场营销和产业管理等各个方向。但是，由于传统高校教育既不注重实践，也不注重学生的发散性思维培养，所以，真正满足企业需求的创意人才并未多见，游戏动漫企业依然感觉人才紧缺，创意不足。

那么，创意人才到底该如何培养呢？汇众教育董事长李新科说，发达国家早在包豪斯时期就提出了“艺术教育与实践的结合，把教室改为车间”的理论。以英国开办创意类专业院校的经验来看，则应将自由的创新理念与产业化发展并重。

据了解，汇众教育学员陈小强导演的影片《花儿一样》，已通过国家广电总局审批，该片受到两届金鸡奖导演获得者夏刚的关心，并在新疆哈密拍摄。此外，汇众教育曾出钱出人，让在校生拍摄了首部高清片《枣恋》，结果该剧主创人员还没毕业，就被用人单位预订一空。除了注重培养学员实践能力之外，创意还需拥有发散性思维能力。在此方面，汇众教育推出了共享教育资源的云培训体系，首创“云世界”在线学习平台，通过交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，激发学员的学习兴趣，培养学员的发散性思维。

其实，不仅汇众，一些传统院校也意识到了问题所在。中央美术学院设计学院副院长马刚教授就曾说，传统学校培养多是常规设计人才，要培养高端人才不仅需要师资力量，还要有更多企业加入进来。据悉，中央美术学院设计学院就在传统的课堂授课之外，还举办一些竞赛和与企业合作的项目，收效不错。

汇众教育，游戏动漫大品牌

为了进一步提高游戏动漫人才的数量与质量，快速填补中国游戏动漫产业的人才缺口，中国数字娱乐职业教育专业机构——汇众教育承载了中国数字娱乐职业教育的重任。作为其直营校区之一——长沙（动漫游戏）校区成立7年来，向社会输送了3000多名专业才，为数千名青年圆了将兴趣转化为高薪职业的梦想。

2011年7月，长沙国际动漫展在湖南长沙隆重开展。汇众教育长沙（动漫游戏）校区积极响应政府号召，从即日起开始面向全国征集优秀的原创动漫作品，以在长沙国际动漫游戏展中一举展出。想让你的作品精彩亮相展会吗？想在群雄逐鹿中获奖吗？那就一起加入我们的创意活动吧！为助力中国游戏动漫发展贡献自己的一份力量！

汇众教育长沙（动漫游戏）校区　官方网站：cs.gamfe.com


学院走廊

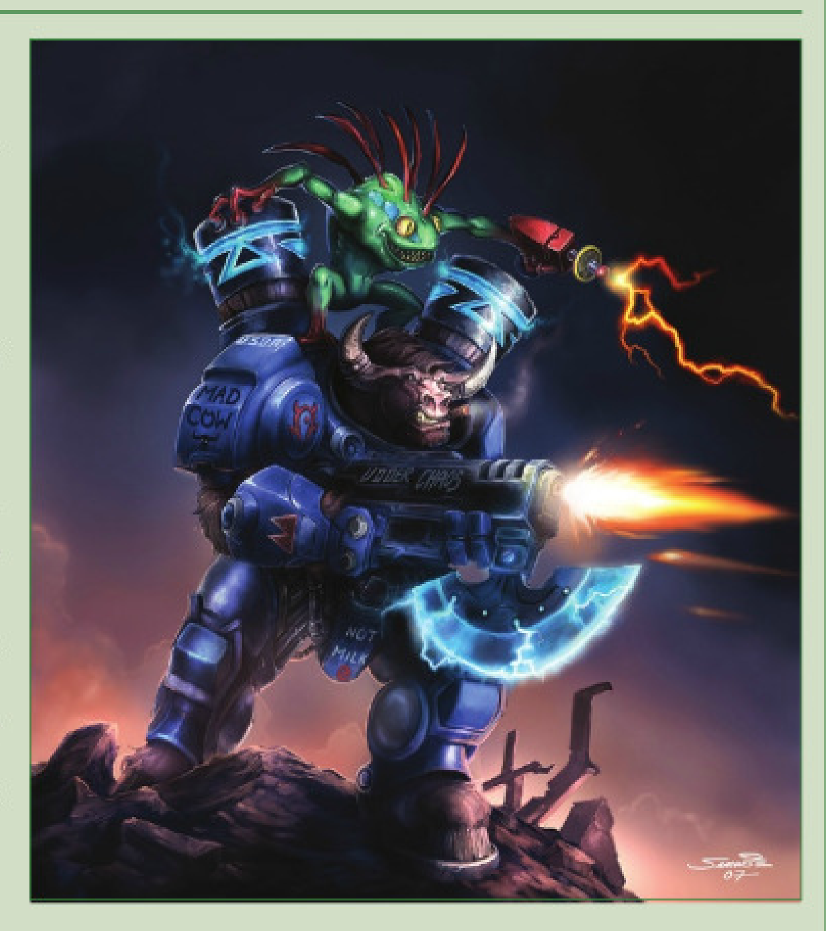

场景整合


学员作品（一）


学员作品（二）

头牌新闻

暴雪与网易授权6家机构举办并转播《星际争霸II》电竞职业锦标赛 ■本刊记者 地穴领主



近日，美国暴雪娱乐公司与网易联合宣布授权6家电子竞技赛事组织机构在中国大陆地区举办并转播《星际争霸II》电子竞技职业锦标赛。6家获得授权的机构包括网易游戏频道、NeoTV、ESL Asia/PGL、PLU、Replays.net和Tatazu.com。

得到授权后，6家机构已各自在第一时间展开相关的《星际争霸II》电子竞技锦标赛筹备工作，其中包括StarsWar电子竞技明星邀请赛与Go4SC2系列赛。关于这些赛事的更多信息，包括直播时间表以及具体赛事参与方式，玩家可以登录《星际争霸II》电子竞技页面（http://www.battlenet.com.cn/sc2/zh/community/esports/）进行进一步了解。同时，任何有意组织小规模或业余线上锦标赛的人均可以通过游戏官方网站（www.starcraft2.com.cn）快速便捷地申请《星际争霸II》电子竞技锦标赛的正式授权。申请玩家和赛事组织者只需进入该网站“社区”部分下的“星际争霸II电子竞技”专区，在线填妥电竞比赛申请表格即可（http://www.battlenet.com.cn/zh/tournament/）。

“我们感到非常兴奋，中国大陆玩家很快就能参与并欣赏有最顶尖中国玩家加盟的《星际争霸II》电子竞技锦标赛和相关赛事活动”，暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime说，“中国职业玩家的天赋一直以来都令我们印象深刻，我们期待他们能施展自己高超的技艺，在中国和全球电子竞技赛场上大放异彩。”P

晶合热点

2011 WCG中国赛正式启动



WCG（世界电子竞技大赛）2011三星电子杯中国区锦标赛新闻发布会4月26日在京召开。自WCG大赛举办以来，已经走过了11个年头，2011年是WCG 11周年，也是WCG大赛新纪元的开始。此项赛事将在北京、上海、杭州等15个城市分赛区陆续进行预选赛。除15个线下分赛区外，今年还将设立浩方线上分赛区，为广大玩家提供更多参与WCG的机会。此次WCG将引入更多的竞技性比赛，在原有传统电竞项目《魔兽争霸》《反恐精英》、DOTA的基础上增加了今年最热门的《星际争霸2》。同时，《穿越火线》《地下城与勇士》《英雄联盟》等多款各类竞技性网游项目也将陆续登上WCG的大舞台。另外，《弹弹堂》作为WCG首款网页竞技游戏也将在今年全新亮相。项目上的增加不但会吸引更多的玩家进入到WCG，同时也代表了WCG赛事多元化发展战略的延续。

美国联邦政府将电子游戏纳入艺术范畴

美国联邦政府下属的美国艺术基金会（National Endowment of the Arts，简称NEA）的职能是判断大型艺术项目是否值得获取由联邦政府提供的资助，美国境内的艺术家可以向该机构提交申请，并因“作品向公众进行有益宣传”而获得最高20万美元的资助。近日，该机构开启了2012年度的申请窗口，并且对接受申请的艺术形式标准做出了修改：过去的“以收音机和电视为平台的艺术”分类现更名为“媒体艺术”该分类在包含之前的电视、电影、广播的同时，还新增了“以卫星或互联网传播的媒体为平台的互动科技”，而在官方对此作出的详细说明中，明确列出了“交互式游戏（interactive games）”归于该分类下。这意味着自2012年起，美国境内的游戏工作者全部可以以艺术家身份，带着自己被联邦政府所认可的“艺术作品——电子游戏”，向NEA申请对艺术项目的资助。对于独立游戏市场而言，这着实是个福音——唯一的不幸是：受美国政府机构冗杂的官僚制度和低下的工作效率所累，游戏工作者——2012年的艺术家们必须在2011年9月1日之前提交申请，才有可能在2012年获得政府资助，不知道有几个独立游戏开发者能从中受益……

Bioware宣布《质量效应3》延期

Bioware于近日在官网上公布了《质量效应3》发售日延期至2012年第一季度的消息，《质量效应》系列执行制作人Casey Hudson表示“开发团队正致力于确保游戏成为该系列中规模最大、风格最奔放、质量最优秀的一部作品，保证它不会辜负玩家们的期待。”考虑到《龙世纪2》那多到无法掩盖的仓促赶工的痕迹，玩家们大可以对Bioware的跳票行为感到安心——拖得越久，坑爹的可能性越低。

《猎魔人2》在澳大利亚险遭禁



我们在杂志上不止一次地强调过《猎魔人2》是一款会有少儿不宜场面出现的游戏，同时也介绍过澳大利亚堪称一朵奇葩的游戏分级制度：真正少儿不宜，即只适用于成年人的游戏，在澳大利亚是无法获得评级也无法销售的，因为澳大利亚至今没有MA15+以上的游戏分级。于是在当地代理发行《猎魔人2》Namco Bandai在“如何让游戏表现得更和谐一些”方面伤透了脑筋：修改游戏画面是必然的，同时，游戏中的一些设计也会让分级部门抓狂：在原版游戏中，玩家可以在完成支线任务后选择与NPC“温存一番”来取代获得其他奖励，不管有没有相关的画面出现，澳大利亚政府都会因此把游戏踢出国境。于是最终妥协的结果是：在澳大利亚版本的《猎魔人2》中，玩家无需再为这个选择而犹豫了——再也没有这个选项了，系统会自动让主角接受其他奖励。只有对刚好年满15岁，又没有成年的澳洲居民而言，这才能算是个好消息吧——毕竟他们可以光明正大地把这款在世界上绝大多数国家都被分为18+级别的游戏买回家玩了。

大型系列动画片《大角牛梦工场》首播仪式在京举行



近日，由央视动画有限公司与鄂尔多斯东胜天风动漫影视有限公司联合出品的国产原创系列动画片《大角牛梦工场》首播仪式在京举行，国家广电总局副总编辑、宣传管理司司长金德龙、内蒙古政府有关领导、中央电视台少儿频道总监盛亦来、中国动画学会会长余培侠、中国国际电视总公司副总裁、央视动画有限公司副董事长张海潮、央视动画有限公司总经理王英及相关领导出席了本次仪式。《大角牛梦工场》是之前已大获成功的动画片《小牛向前冲》的续集，通过对主要角色和相关剧情进行延伸性开发制作而成的对广大少年儿童进行“成长教育”的系列动画片。本片规划500集，总时长5000分钟，总投资1亿元。2011年推出前三季，共156集、1872分钟，由青岛科技大学传播与动漫学院院长袁志发担任总编剧，央视著名导演蔡志军担任总导演。据了解，《大角牛梦工场》第一季已于4月23日20点在中央电视台少儿频道《银河剧场》栏目首播。

联想发布家庭运动娱乐机iSec

北京联合绿动科技有限公司近日在京召开了以“让快乐动起来”为主题的的发布会，会上联合绿动发布了中国第一款家庭运动娱乐机iSec，中文名称“爱赛客”。会上绿动表示已联合了海内外数十家公司，建立了娱乐机的“开发者公社”产业联盟，为绿动娱乐机平台开发游戏和内容。据悉，为鼓励游戏合作伙伴开发，绿动提供了非常具有吸引力的商务合作模式：将收入分成比例更多的让给游戏开发商：iSec出货量小于50万台时，开发商分成比例为100% ；出货量在50至100万台时，开发商分成比例为80%；出货量大于100万台时开发商分成比例为70%。联合绿动总裁罗争先生称：“eedoo打造了一个科技、绿色、人文的平台，通过iSec的3D眼，实现人的肢体识别，这种全新的人机自然交互技术，给所有家庭带来健康的全新娱乐生活方式，让人足不出户就能锻炼身体，让家庭充满快乐，而这正是绿动的宗旨——为客户‘创造快乐’。”

IGN与1UP合并

游戏业传媒巨头IGN于5月份完成了对UGO Entertainment 的收购，同时也获得了UGO旗下的游戏媒体1UP.com。1UP.com的网站编辑Sam Kennedy在发布该公告的同时表示“对很多读者而言，他们的第一个问题可能是‘这对1UP而言意味着什么’？好吧，如今我们成为了一个在游戏报道行业领先的经济实体的一部分，这可以为我们带来大量的福利，我的意思是：我们有一家厚道的母公司，它充分理解我们想做的是什么，并且会尽力协助我们完成我们的工作……我知道，在外界看来，像1UP和IGN这样的网站可能是互相看不顺眼的竞争对手和死敌，但现实中我们一直是好朋友——甚至曾经是同事。我们在旧金山是老邻居，经常在游戏业的展会上见面，交情一直不错。”此次温和的合并事件并没有在游戏传媒业界和玩家群体中引起震动，合并后，1UP仍然是之前的1UP，变化似乎只发生在两家公司的账面数据之上。

晶合新作

Kuma Games将本·拉登之死改编成游戏



Kuma Games是一家位于美国纽约的没什么名气的游戏公司，在美国宣布击毙本·拉登之前，该公司游戏的主要卖点是“免费”——免费下载，免费玩，公司通过植入广告盈利，但本·拉登之死为该公司带来了前所未有的商机：他们成为全球第一家宣布将该事件改编为电子游戏的厂商，并且以惊人的工作效率实现了自己的承诺——迅速将本·拉登之死以该公司旗下《KUMA战争》（KUMA WAR）的第107章内容推出，该炒作一炮打响，该公司迅速在互联网上走红，短短几天内，该游戏的点击和下载量比该公司自成立以来至该第107章内容发布之前的全部积累还高。当然，由于该公司的游戏作品素质普遍不乐观，在经历短暂的爆发之后，并未引起更多关注。无独有偶，本拉登的住所和庭院还被玩家改编成了一张《反恐精英——起源》的地图：fy_abbottabad，该地图的作者表示：这将是一张爆破及人质拯救类型的地图……咦？等等，哪方是进去救人质和拆炸弹的？反恐精英还是恐怖分子？

晶合快评

重玩仙剑

■晶合实验室 生铁

李逍遥，我们再也找不回这个符合我们内心中那个带有自己形象的孤独影子了。我们也再无法看到他坏笑时的无赖淫相、再也无法看到他朴素的勇敢与柔情，我们再也无法对一个少年成长为大侠的过程感到那么自然而然的信任。我并不是对景天、紫萱、慕容紫英、云天河、韩菱纱这些名字感到不满，而只是觉得，他们身上并没有寄托某一个类似“姚仙”这样的开发者的内心深处的逍遥理想，而再也不能使人感到他们是无法被替代的。

我最近在iPhone上重玩了《仙剑奇侠传》1代，这个版本是仙剑爱好者根据老版仙剑的源代码重新开发的可执行代码版本，保持了初版原汁原味的迷宫设计，同时又增加了98柔情版的物品说明。实际上，尽管我和其他很多玩家一样，对《仙剑奇侠传》1代充满了美好的回忆，但事实上初版我当时也只是通关过一次。后来所出的Windows 95改版和98柔情版（重制版）也都玩过，但还是初代的印象最好。

以现在的眼光来看，“仙剑”1代的游戏架构确实比较简单，它的长项是人物的塑造和剧情的铺陈。而且，在游戏的过程中，你可以体会到游戏开发者个人对这个世界的美好看法和幽默感，可以感受到开发者自己心目中对于感情的某种憧憬和诠释。而这些，在后来几代的游戏开发中，被多人参与制作和讨论所得出的妥协与折中方案所磨灭，被开发者疲于模仿1代的风格、疲于人为制造多角恋、疲于人为制造情感波折、疲于制造画面效果的开发进程所磨灭。

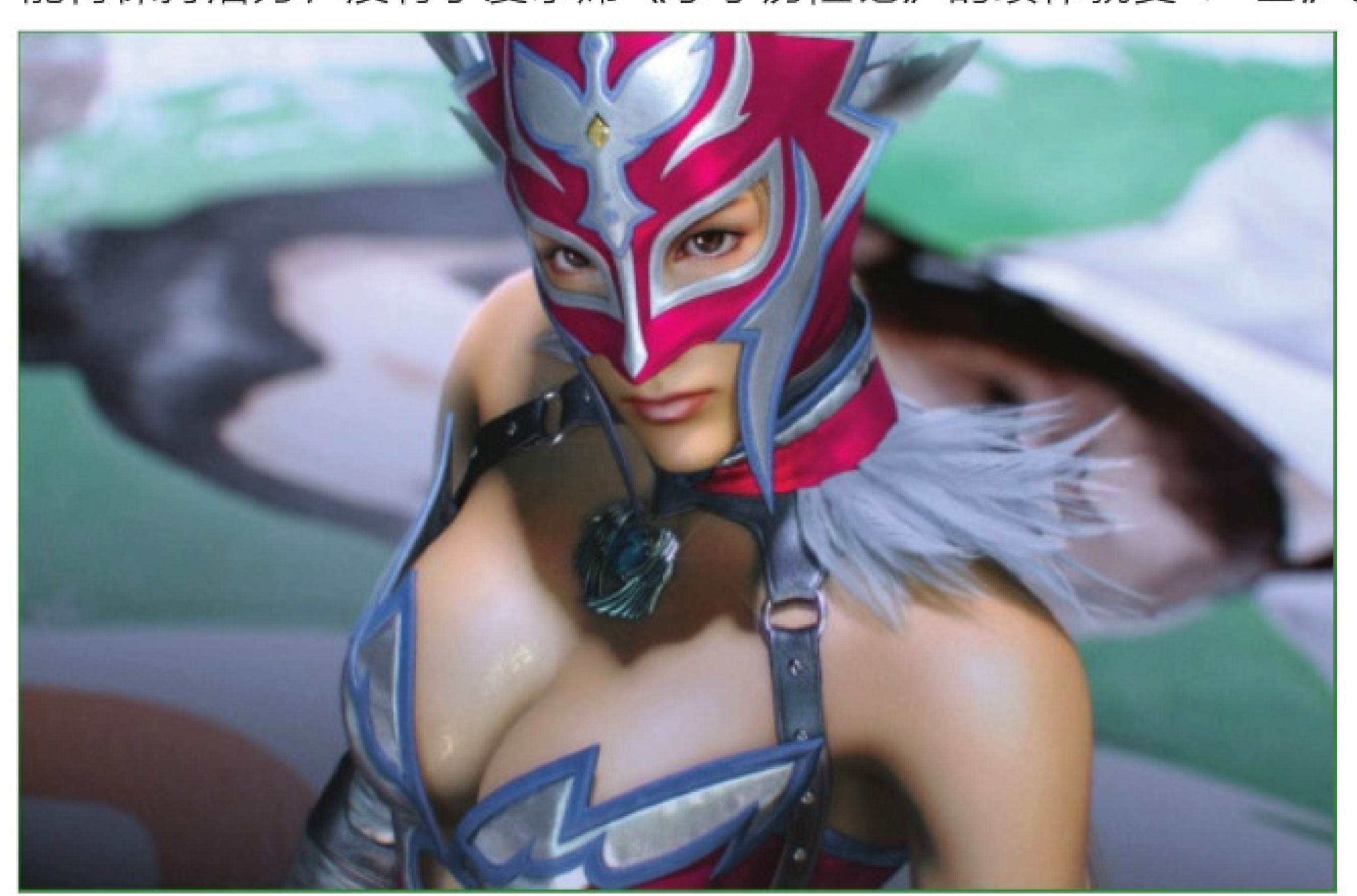
更重要的是，“仙剑”本来就是带有很重的“姚仙”个人色彩的作品，这是无法绕开的事实。这就好像，《喜羊羊与灰太狼》的制作人全走光了也没关系，它还可以继续无聊下去；但手塚治虫死了《铁臂阿童木》就永远不可能再保持活力，没有了爱尔席《丁丁历险记》的续作就变成屎，《蜡笔小新》再简单但它的灵魂仍然是臼井仪人赋予的——当然，我没有咒“姚仙”的意思，我也不是对《仙剑奇侠传5》不乐观，事实上，通过目前的内部资料来看，“仙剑5”有可能是国产游戏中画面最好的作品之一。我想说的只是，任何一个奇迹，都是在特定的时间、特定的环境中所诞生的特定事物，它自身产生着独特的化学作用，这些作用影响着千百万人，而它的效果是不可复制的。



沉默的搜寻者生铁

谈到近期的新游戏，我必须提一下《回到未来》这个系列游戏。它本身是根据上世纪80年代的同名电影三部曲改编的，这本身就已属神奇，而且这个游戏还像羊拉屎一样，以章节的形式独立发售，目前已经出到了“第三章”（你们可以在本期的杂志中读到它的攻略）。游戏本身还算有意思，而且画面非常复古，有80年代美国电影的风格，但游戏在今天出现，仍使我感到不可理解。我不知道那个时代的很多经典影片是否都可以重新改造成游戏来发售。

另一方面，NAMCO BANDAI令我爱恨交织的系列《铁拳》放出了新一作《铁拳TT2》（Tekken Tag Tournament 2）的最新消息。我说我爱它是因为《VR战士》已经萎掉的情况下，它仍在推出新作，但我恨的是这个游戏始终改不了它狗血的世界观和拿无聊当幽默的习惯。而且，它的人物众多，可以说各有个性，但那些个性又不是真的让人很难忘，反正整个游戏华丽有余，而肃杀气氛不足。基本我也只是拿这款作品当作换装游戏来玩了。想了想，除去这些游戏以外，恐怕近期必须安装一下的游戏就是《永远的毁灭公爵》了。我相信玩它已经成为了一种仪式，一种对怪胎的瞻仰——这个怪胎最初是带给人们期待，之后是渴望，再之后是失望，再之后是绝望，再之后是淡忘，再之后是重燃希望，再之后是把它当作一个笑话，再之后是把它当作无聊传言的代称，最后把它当成沾在你人生墙角上的一口痰……而这时它却真的变成了一款游戏。P



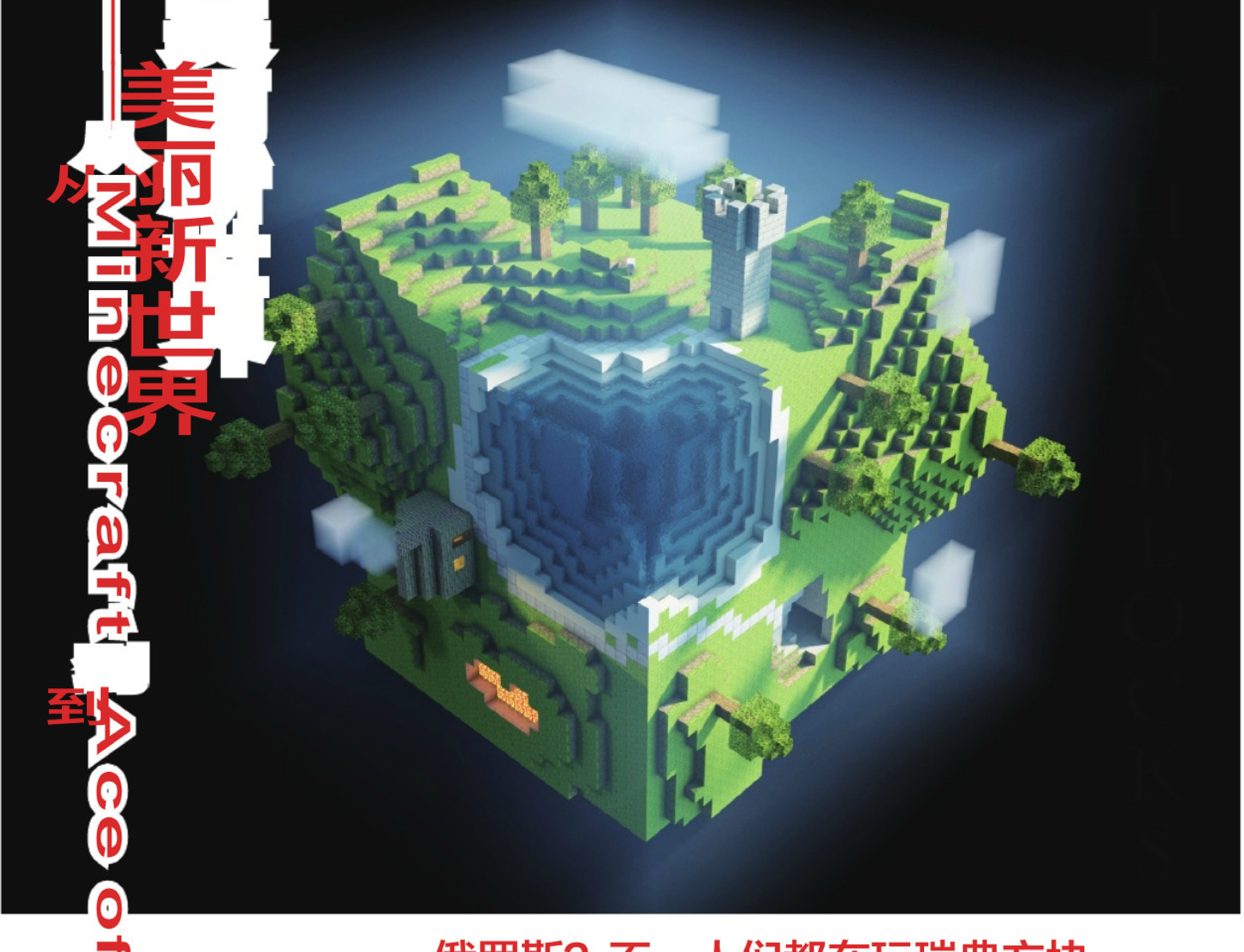
“我说大哥你玩铁拳，你玩它有啥用啊~~”

漫画作者：suns

美丽新世界

——从Minecraft到Ace of Spades，游戏世界的方块革命

■北京 地穴负犬



俄罗斯？不，人们都在玩瑞典方块——Minecraft

“如果这样不够有趣，我就推倒重做”

——Notch

“Minecraft是这样一款游戏：你可以把砖块们堆成你所能想象到的任何样子。到了晚上，怪物们就会出现，你需要在夜幕降临之前造好自己的避难所。”

如今，在中国，任何一个以如此朴实的语言描述一款游戏的文案都会被游戏厂商的老板无情地踢出公司，但情况在瑞典有所不同，那里可不讲究什么“全球首款”“民族原创”……这段话就是Minecraft的作者为他的游戏所做的全部说明，与之对应的是这款在Beta阶段以14.95欧元预售的游戏那高达200多万份的销量，以及完全依靠在玩家群体中获得的良好口碑所获得的宣传力量。

Markus Alexej Persson，网名“Notch”，出生于1979年6月1日，生活在瑞典首都斯德哥尔摩，他是门萨俱乐部成员，瑞典盗版党党员，直到2009年5月17日为止，还是一位平凡的瑞典程序员，和他的同行一样擅长C++、ActionScript和Java。他热爱游戏，并且亲自动手做了很多，空闲时，他还以“Markus Alexei”为艺名制作并分享电子乐……

现在，人们都称他为“Minecraft的创作者”，在电子游戏的历史上绘制辉煌篇章的大人物。至2011年5月，他已经拥有752万余名注册用户，其中有212万余名玩家购买了他的游戏，注册用户的数字几乎每天都在以5位数字的数量级增长，同时会有数千名玩家心甘情愿成为他的顾客。

这个奇迹的背后没有脑满肠肥、见钱眼开的投资商，没有“推手”们有组织、有预谋地炒作，没有一分钱的广告宣传费用，只有Notch和他愉快的3位伙伴：负责游戏音乐及音效的Daniel Rosenfeld（网名“C418”）、负责游戏中绘画作品的Kristoffer Zetterstrand和负责辅助编程的Paul Spooner。

这就是Minecraft，独立游戏前进道路上的又一盏指路明灯，自从被Notch灵感的火花点亮以来，它的光芒越来越耀眼，在指引、激励着开发者们的同时，也在为越来越多的玩家带来越来充实的游戏体验。

Minecraft几乎拥有一切只有独立游戏可能具备的优点：令人耳目一新的个人风格、令人拍手叫绝的创意基础、令人难以拒绝的文件体积……自“独立游戏”这一概念被提出并得到广泛重视以来，每年我们都期盼着会有新的独立游戏为充满铜臭味的游戏界吹来一股清风，而现在看来，Minecraft为游戏界带来的远不止是一股清风，而是一场风暴——只凭数据，它就足以让世界一线游戏发行商的老总瞪圆双眼了：在二十一世纪的地球上，一年能有几款游戏取得这样的成绩？取得这样的成绩又需要在游戏之外做多少策划和宣传？要多少人绞尽脑汁想出多少卖点才能得到这种程度的关注？“酒香不怕巷子深”的道理在独立游戏的世界中仍然颠扑不破，在那些唯投资商马首是瞻的开发团队把精力都用在大肆渲染国际冲突的噱头（比如《国土防线》）、发展英语粗口文化（比如《子弹风暴》）、钻研如何在反盗版的同时反人类（比如《刺客信条2》的DRM）……的同时，瑞典的独立游戏开发者Notch正在Minecraft的开发文档里如此写道：

我要确保自己玩这个游戏的时间和你们一样久，我和你们一样盖起自己的高塔、淹没自己的洞穴。如果有什么让我觉得索然无味，我就会把它从游戏中抹除。我相信我能将足够多的乐趣融合在一起……

他的成功当然不是偶然。



Notch和他的独立游戏制作团队“Mojang”成员的漫画形象，左一为Notch

方块是怎样炼成的

你指望游戏给你带来什么？用鼠标打一场刺激的枪战？在显示器上经历一场刻骨铭心的爱情？拇指放在空格键上，和队友们在神秘而危险的地下城里来一场惊心动魄的冒险？是的，我们必须感谢那些了不起的游戏给我们带来的难忘的游戏体验，但同时也有必要注意到：几乎没有几款游戏会鼓励玩家无止境地发挥自己的想象力——要知道，连老板都不一定是游戏开发者的敌人，但玩家的想象力肯定是：如果有种神秘的力量比上级主管斩钉截铁的否定更能证明开发者的无能，那么玩家的想象力肯定是这种力量的主要成分之一。在绝大多数游戏中，玩家过剩的想象力最后只能转变成遗憾、不满（呃，对于一些被厂商调教得服服帖帖的“Fans”玩家而言，这种情绪是可以无条件转化为“对续作的期待”的），甚至是联机对战中的Bug打法——悲剧的原因只是：玩家所想到的是开发者所想不到的。

打算一劳永逸的避免这种情况？摆在面前的路有两条（当然，本来是一条没有的，但走的人多了，便也成了路……）：一是做一个可以把玩家的想象力禁锢住的牢笼，强迫或诱导玩家使用大脑里和想象力最不搭边的思路来进行游戏（举例来说：你会对俄罗斯方块有什么不满吗？）——当然，这并不是什么应当被谴责的而行为，“枪车球”游戏的热卖足以证明主流市场上的大多数玩家并不需要在游戏中发散想象力，同时，是否鼓励玩家发挥想象力也不是用来衡量游戏品质的标准。

Notch放出的Minecraft的第一张截图，图中的角色就是玩家在游戏中的默认形象——也许同时还是Notch利用游戏元素绘制的自画像

而Minecraft则挺胸昂首，大踏步地走在另一条路上：Notch当然不是这条路上唯一的先行者，他是个站在巨人肩膀上的幸运者：他丝毫不掩饰自己创作思路的来源，在解释Minecraft的由来的时候，他着重提到了三款作品：《矮人要塞》（Dwarf Fortress）《地下城守护者》（Dungeon Keeper）《无限矿工》（Infiniminer），其中由《无尽矿工》与Minecraft的形态和玩法最为接近，Notch如此描述他与这款游戏的接触：当我发现《无尽矿工》的时候，我的天，我立刻意识到这就是我想做的游戏（Minecraft名字中的“Mine”显然是在向Infiniminer致敬，因此，笔者没有采用网上流行的“我的世界”这个译名）……建筑的过程非常有趣，但它在多样化方面还是有所欠缺，而且那些大红大蓝的砖块着实有些可怕。


一个按照游戏规则运转，允许玩家凭自己的想象力随意改造的世界。这就是Minecraft为玩家带来的惊喜

我想，一个带着那种范儿的幻想风格游戏一定会非常给力……

正如我们所知道的那样，Notch是个拥有令人羡慕的才华的年轻程序员，他想到了谁也没想过的事，然后他就做到了谁都没做到的事。

最后，玩家们接触到的Minecraft中的世界不是《无尽矿工》中那不见天日的地下矿坑，而是有着蓝天、白云、绿草地，大海和沙滩的美妙世界，尽管整个世界是由立方体构成的——但那些绽放在草原上的棱角分明的花朵仍然美丽，视野中简单的配色仍然让人感到清新。

一款游戏可以为玩家带来一个精彩的故事、一名伟大的角色、一场刺激的战斗、一个出色的谜题、一段难忘的回忆……而Minecraft给玩家带来了一个美丽的新世界。

这是男人的浪漫……好吧，也是女人的

在我们所处的这个空气中弥漫着暴发户般浮躁情绪的年代，也许有人看到这棱角分明（是的，没有什么能比Minecraft的世界更加棱角分明了……）的画面就会对游戏嗤之以鼻：这货也是二十一世纪的游戏？

没错，从技术层面讲，它完全可能出现在上个世纪——但谁让大多数游戏制作人的想象力都被多边形牢牢束缚住了呢？在上个世纪，如果让那些和电子游戏的年龄差不多的老玩家列举在游戏性方面做到登峰造极的作品，他们肯定会先叹息“你们这些被点阵图束缚的可悲灵魂啊”然后列举出一堆用ASCII码组成游戏画面的杰作（说到这个，作为Minecraft灵感来源之一的《矮人要塞》就是一款诞生于21世纪的用ASCII码组成游戏画面的神作，但这篇专题的主角毕竟是方块……），Minecraft的画面风格就像是以温和的方式完成了从多边形到点阵图，从点阵图到ASCII码的“还原”过程——总之，游戏画面的本质是没有改变的，而且玩家不需要任何辅助标识的说明，仍然能够凭借常识和直觉认出天与地、花与草、沙与石……要在“复古”和“亲和力”之间把握到这个恰到好处的尺度是极为困难的——细腻的心思、站在玩家角度的换位思考、对个人风格的坚持，以及广泛地从其他作品中吸收灵感，这些努力缺一不可——这不是简简单单地“采用虚幻3或寒霜2引擎”就能做到的，如今想给显卡制造一场危机并不是什么难事，但做出“将世界直观地符号化，同时让玩家不借助说明就能辨识一切”这种程度的游戏画面，不是光凭代码就能完成的，一个好的程序员是远远大于程序的，Notch用自己的作品充分证明了这一点。

“工艺（craft）”是Minecraft的灵魂，Notch在描述时使用的“堆砖块”只是整个“工艺”的一部分，玩家的身份就像是漂流到荒岛上的鲁滨逊，要从赤手空拳开始，在短暂的时间内完成人类文明演化的大部分过程——改造大自然，制造并使用工具、从只能勉强在沙滩上挖坑的弱者，发展可以轻易挖穿岩层、开采矿藏的强者，从与花花草草和树枝树干斗争，变成与大自然中最凶险的环境（甚至是比环境更凶险的怪物）斗智斗勇……在“堆砖块”开始之前，这个过程就已经妙不可言：用亲手砍下的木材和亲手挖掘的矿石组合成建筑的材料或是其他工具，用亲手挖出的燃料，在亲手打造的灶台上烹制亲手猎得的食材……战士！木匠！铁匠！矿工！猎人！厨师！建筑家！嘿！哪一样没和你的纯爷们儿之魂产生强烈共鸣？嫌这些还不够的话，Minecraft的生存模式还提供了大量凶猛的僵尸、骷髅，以及怪物中的恐怖分子：会自爆的Creeper！每当夜幕降临，乐土就会变成锻炼男子汉的修罗场……

“我坚信所有美妙的故事都会包含矛盾成分在内。”Notch在开发文档中如是说：“尽管自由建造模式既健康又时髦，但对很多玩家而言，无穷无尽的自由建造都会变成无穷无尽的无聊，就像是开着无敌模式在枪枪枪游戏里大开杀戒，或是在战略游戏里给自己无限的资源……缺乏挑战对游戏的乐趣会造成致命打击。比起过于简单，我更倾向于把游戏的生存模式设计得更困难，但这同时也意味着我会为游戏加入“通关”或至少是“达到顶峰”这样的内容，避免让玩家在无尽的求生中感到精疲力竭。”


女性玩家在MInecraft中为自己打造的世界——冰冷的堡垒并不是游戏中一切

尽管“通关”或是“达到顶峰”的内容至今还没有加入到Minecraft当中，但并没有多少玩家因此对生存模式感到精疲力竭——怪物的“攻城”本事高一尺，玩家的建筑本领就高一丈，看看那些玩家被生存模式激发的奇思妙想化作的劳动果实吧：云中城堡、水下宫殿、巴别塔、泰坦尼克号……Notch赢了，他做出了一个真正属于硬汉、锻炼硬汉的游戏，相比之下，提着枪在街头巷尾互喷的行为简直可以被嘲笑为小混混和娘娘腔。

你看，Minecraft是一款卖出了200多万份的游戏，但这并不能说明地球上有200多万条硬汉，这个数据所说明的是：Minecraft是一款男女皆宜的游戏——而且其实非常适合男女一起玩（唱：你耕田来我织布，我挑水来你浇园……），游戏的联网功能堪称神来之笔：王子救公主的



从亲手伐木、收集石材做起，到把设计图上的内容一块一块地（字面意思上的“一块一块”）变成现实，与伴侣共筑爱巢——这还不够吸引人吗？

时代已经过去了，现在可是王子亲手盖城堡保护……在城堡上安心造塔楼的公主的时代了，很多年以前，在《星际争霸》里在小地图上用建筑或兵种堆出一个心形就可以虏获妹子的芳心，而如今Minecraft让游戏中的恋爱可以变得更有技术含量……当然，不一定要谈恋爱，三两位好友聚在一起共议无人岛开发大计不也是妙事一件？

尽管已经是整个2010年中最好玩、最耐玩的游戏之一——就算是在2011年，Minecraft也没有什么强有力的竞争对手，但这款为如此之多的玩家带来无法以数据统计的乐趣的游戏还只是试玩版：没错，从2009年5月10日开发至今，Minecraft仍然只是一个Beta，Notch和他的伙伴们仍在不断地为游戏增加新元素——例如地图、雨雪天气、新的工艺配方、新的地形，以及更多、更多、更多的惊喜……

11-11-11

这是Nocth博客上一篇文章的标题，Noch和他的独立游戏开发团队Mojang（目前已经有9人的规模了）选中了这个日子来发布Minecraft的完整版——“‘完整’版的内容不会与游戏在完整版发布一周前的样子有多大的不同”Noch非常实在地介绍道“当然，在那之前和之后，我们都不会终止为游戏增加新的内容。”

但不管怎么说，正式版就是正式版！

想想看，几十年后，当你垂垂老矣，坐在壁炉边，小孙子坐在你的膝盖上，问你：“爷爷，2011年11月11日那天你都干了些什么呢？”你不用尴尬地干咳一声，把孙子移到另一个膝盖上，吞吞吐吐地说：“啊……爷爷当时正空虚寂寞冷，还在满大街找你奶奶呢（然后用更小的声音嘟囔一句“当然，那天还没找着”）。”与此相反，朋友，你可以直盯着他的眼睛，理直气壮地说：“孙子，爷爷我当年可是一直守在网上等Minecraft正式版发布，然后便废寝忘食，豪快地耍了好几天呀！”

也许是未来的王牌——Ace of Spades



如果你对传统FPS游戏的玩法感到厌倦，那么Ace of Spades就是一款能让你狂喜乱舞、头顶青天的神作

系统要求：
连你老祖母的马车都能跑动这个游戏
——Ace of Spades Beta 0.36版的说明文档

枪枪枪病了。

我从玩到《雷神之锤III》开始就一直这么觉得，在相当长一段时间里，一直没有什么给力的FPS游戏能扭转我绝望的情绪——虽然我是因为对没有一部FPS游戏能再现《雷神之锤II》里那把强力三号枪的不满才感到绝望的吧（抛开霰弹枪越来越“写实”的攻击范围和杀伤力不谈，你不觉得枪械需要更换弹夹或装填子弹这个设定一点都不给力吗？）……

就算病症其实和霰弹枪无关，枪枪枪也一样病得不清：表面上看上去像是集科技精华之大成、堪称技术进步之标杆的FPS游戏，骨子里其实一个个都营养不良，就算是动辄上千万的销量也不能掩盖只有涂了厚厚一层“瘦肉精”才敢摆出来卖的现实：嘿，现代军事题材（几年前，这个噱头是“真实还原二战战场”）！我们请了专业的大兵当顾问！不买一份吗？国际政治冲突！想打俄罗斯就打俄罗斯，想打朝鲜就打朝鲜！还可以打僵尸、基地组织或外星人哦（“宇宙中只有美国和美国的敌人”这个美式主旋律是不变的……）！不买一份吗？以前的枪枪枪都弱爆了！我们的主角可会打嘴炮哦！这里有放到随身听里都能不重样地播上三个小时的粗口秀！不买一份吗？不买一份吗？不买一份吗……

前年，枪枪枪就是这副模样，去年，还是这副模样，到了今年，谁还记得它曾有过别的模样呢？枪枪枪的世界里迟早会只剩下越来越鸡肋、最后因为难以玩出新花样而被直接抛弃的单机部分，然后还有一班不打枪就活不下去的臭军迷聚在服务器那狭窄的地图里，以最长120秒为周期，重复着杀与被杀的过程——“新内容”只是增加些载具、连杀奖励、地图包、枪械……从当前FPS游戏市场上最受欢迎的作品的发展方向上，已经可以看到FPS游戏的终极形态了——我称之为绝症的症状。

任何一个打心眼里热爱FPS游戏，却因为FPS游戏越来越不给力而失望的玩家在看到Ace of Spades这款游戏时都会发自内心地感到一阵狂喜——就像是当年第一次看到《传送门》（Portal）时的那种感受：主视角射击还可以这么玩！这世界还有救！还是有人在用脑子做枪枪枪的！

试想这样的情境：你在E3现场遭遇到了一票游戏界一线作品的制作人，你有一顿午饭的时间来选择其中一位促膝长谈——这时，你宁愿把时间浪费在《使命召唤》或《荣誉勋章》的制作人身上？或者说，你有信心能找到足够多的话题来

和这些制作人聊上一顿午饭的时间？呃，你有信心？那么你在午饭时都吃些什么，一小包连番茄酱都不蘸的薯条吗？

相对于其他“文字量有多大也不奇怪”的游戏类型而言，FPS游戏所能携带的信息量是极为可悲的：一不小心让玩家多看了几个字母，游戏就可能会因此而变得“不爽快”了，躺着中枪的制作人们可能还有一肚子苦水：我有什么办法！枪枪枪就剩这点内涵了！

嘿，真的吗？

Ace of Spades抡圆了胳膊，狠狠地抽了这些不思进取的枪枪枪制作人的嘴巴：都给我看好了，过去打枪的方式真是弱爆了！



作为一款技术尚不成熟的作品，Ace of Spades推广的最大障碍正是一部分玩家——利用作弊破坏服务器的玩家，当然，随着游戏的完善，它会逐渐克服这个障碍

“这是一个FPS版的Minecraft，或者Minecraft版的FPS……怎么描述并不重要，总之，它简直酷毙了。”这款游戏就是这样在欧美玩家群体中口口相传开来的：Ace of Spades将Minecraft的基础元素“挖掘”和“搭建”搬运到了主视角射击游戏中，枪枪枪的世界因此而发生了翻天覆地的改变。

下面有请我的同事生铁老爷分享他初次接触这款游戏的感受：

现在的FPS类游戏，软件和硬件技术已经基本不再是开发者表达创意的瓶颈了。怎么才能让“枪枪枪”搞得更爽，好像每个人想尽了办法。照着大片的思路、镜头和剪辑节奏来，这已经是被很多FPS游戏玩烂了的，现在的游戏甚至比电影还令人印象深刻。还有什么招数呢？可以像“危机”系列那样强调画面（但游戏性乏善可陈）；可以在情节上无限狗血，比如《极度恐惧》的后几代作品；可以拿著名的神秘地点作为卖点，比如《潜行者》，可以改编自文学作品，比如《地铁2033》；可以在多人模式中增添更多的亮点，比如《求生之旅》《胜利之日》甚至《光晕》的多人模式。

但所有这些希望增强FPS的代入感和游戏乐趣的手段都是在对FPS做加法。而Ace of Spades则在做减法。这正是它首先让人感到耳目一新的地方。

游戏无需安装，解压缩到一个目录即可。你只需要点击目录中的server.exe文件建立服务器。而希望加入你新建游戏的朋友则只需要进入游戏的官网——那里有所有玩家当前server的名字，你只要找到你朋友所建服务器的名字，点击就可以开始游戏了——这令人回忆起刚开始使用Google时的清新感觉。这里没有两张DVD容量的客户端，也不需要你在包装盒里找安装序列号，然后花费半个小时来安装游戏。

进入游戏后，你也不需要看40多页的说明书，也不用在根本跳不过去的练习关中受尽煎熬。你就是站在马赛克山坡上的一个“乐高”小人，你不需要购买和衡量武器的利弊，因为你的武器只有一把步枪（可以瞄准）和几个手榴弹。此外你还有一把铲子和一把尖嘴锄以及25块砖头。

游戏的模式目前仅为“夺旗”一种。你和你的朋友需要去对手的根据地夺取他们的文件，并把它带回自己的营地。好吧，任何一个玩过“枪枪枪”的朋友都知道夺旗游戏的乐趣很有限。它受制于游戏人数、地图的设计是否高明以及对手和你的水平的差值。但目前Ace of Spades只有一张地图，只有两个参与游戏的玩家同样可以玩得很High。因为我们刚刚提到了游戏里有铲子、尖嘴锄和砖头这几样道具。铲子和锄头可以消除游戏中所有的地貌，而砖头（把它看做构成游戏世界的像素点更为合适）可以用来搭建和改造场景——换句话说，虽然你不能拿走自己的文件，但你可以在山坡上挖陷阱，也可以搭建防御工事，也可以把敌人上一回合丢在半路的文件埋进地面下面，然后你在地下挖条隧道，从远处等着他来中你的埋伏——不过你也要小心，说不定他已经在你头顶挖了一个洞，正在你头顶瞄准你。



这个游戏的欢乐使我想起了《打砖块》和《挖地洞》（Dig Dug），但我认为更大的欢乐在于你可以和你的对手进行更多的斗智斗勇，射击高手自然更容易获胜，但如果你在构造山洞和陷阱的方面足够聪明，他绝不会对你造成压倒性的优势。改变地形、设计陷阱、增加工事，这些本身增添了游戏胜利的不确定因素，而这些因素又随着参与玩家人数的多或少而有着不同的变化。

我想，不确定性其实才是游戏乐趣的王道。无论是CS还是《星际争霸》，当游戏的进行套路已经形成固定的模式，而胜负只依赖于玩家技术的熟练度的时候，那么这款游戏的欢乐和喜感也就到了头。从这些角度而言，Ace of Spades绝对值得一说。

目前游戏还只是一个DEMO性质的作品，作战地图也仅有一张。可它提供了一种模式和一种思路，在这样的模式和思路之上，“枪枪枪”还可以有更多的发展余地。一个网友半开玩笑的发言说出了某种真理：“马赛克与游戏性成正比乃是颠扑不破的真理呀！”

FPS游戏的爸爸约翰·卡马克在开发游戏史上最伟大的作品《毁灭战士》的时候，曾与他的策划人员发生了激烈的争论。当时策划人员建议在游戏的开头设置一个引人入胜的过场，以及一个“可见的”有内涵的故事背景。而他的看法是——让剧情见鬼去吧，游戏应该一上来就开打。我想任何真理可能都是如此——曾经有很长一段时期你会质疑它，甚至觉得它不仅错了，而且错得很可笑，而到了最后，在你老了以后，你会觉得它就是对的。



为什么非得借助游标卡尺才能设计出一张合格的对战地图？玩家们何时要求过在联机对战时一定要打双方在几何结构上精确对称的地图？Ace of Spades仅有的一张地图完全没有精雕细琢的痕迹——但是，玩家在这张地图上所能做到的事比在迄今为止所有FPS对战地图上能做的事加起来还多

Ace of Spades的游戏体验绝对是独一无二的——尽管其玩法单独提出来并无创新之处，但经过融合后，它能像Minecraft一样提供前无古人的体验：一个只有一张地图的FPS游戏，能做到让每个玩家在游戏中每时每刻的经历都不相同。这个说法没有丝毫夸张成分——每个Minecraft玩家在游戏中搭建起的建筑都不相同，当这些玩家汇集到Ace of Spades的服务器中之后，他们的想象力会在各自的战场上发挥出令无论多么杰出的游戏设计师都会自愧不如的威力——玩家的想象力是很可怕的，只要鼓励他们在合作和对抗的过程中充分将这种能力发挥出来，他们就会成为游戏史上最卓越的设计者。

在这个有越来越多的游戏只是把玩家当成提线木偶对待，以“让他们按固定的套路通关就够了”为宗旨的年代里，有时，玩家需要的只是一个可以尽情发挥自己才能的舞台。

只要邀请一位朋友加入到自己的服务器——哪怕只有两个人，也足以见识到Ace of Spades的魅力——你很快就会看到这位朋友表现出和现实生活中、甚至和在其他游戏中截然不同的一面，他会用手中的工具做出你完全估不到的举动，这可要比“举枪就射”带来的惊喜大得多。同时，你也会发现一个和玩其他FPS游戏时心态完全不同的自己——面对FPS游戏时沉睡已久的想象力会在Ace of Spades中觉醒，而且会觉醒得一发不可收拾……一个建立数小时、有过数十位陌生玩家加入的服务器则会呈现出一幅超越任何人想象力的光怪陆离的景象：各种规模庞大的建筑物耸立在大地之上，每个建筑物都是可以破坏的，但是在被破坏后，它们会被造型更为奇特的建筑填补上；到处都有深不可测、四通八达的地道的出口入口，除了挖掘它们的人之外，没人知道这些到底是不是陷阱，你可以试着把洞填上，或是让它的结构更为复杂，让原本的挖掘者迷失在其中——当然，到处都是险象环生的战场，两个试图挖穿山脉，直捣对方文件隐藏处的玩家可能会在各自挖掘的地道中相遇、辛辛苦苦搭建起来的炮楼可能会被从地下攻破，反而变成敌人的据点、走在路上，脚下的土地可能会被突然挖穿……和这些相比，那些要靠堆积脚本实现的“电影化表现”显得多么无力啊。

游戏世界是我们的，也是你们的……

从Minecraft到Ace of Spades，那些由立方体组成的美丽世界让玩家和整个游戏界都见识到了游戏所拥有的全新的可能性——在搭建起一个舞台，并将舞台托付给玩家之后，由玩家的想象力和意志力来进行和完借设计者凭一己之力不可能做到的事情。当然，商业游戏是不可能照搬这样的游戏模式的——但由这些方块带来的革命足以让他们意识到玩家的想象力是有必要得到充分尊重的：玩家并不是只喜欢按照屏幕上的提示按QTE的傻瓜，比起手柄的震动、屏幕上的溅血、逼真的光影效果、由大片编剧亲自指导编写的剧情脚本……玩家更喜欢的是凭自己的意志与游戏的世界互动——而这难道不是电子游戏的初衷吗？

在方块构成的美丽新世界中，玩家失去的只是锁链，得到的是整个世界。

想象一下，在RTS游戏中，如果玩家可以亲自动手改变整张地图的地形（并不是“轰出个弹坑做掩体”这么简单），游戏的战略性会因此而减弱吗？如果玩家可以自定义建筑的造型和功能，游戏的乐趣会因此而降低吗？在RPG中，如果玩家可以亲自编写主角的台词，角色扮演的代入感会因此而减少吗……哪个游戏的开发者能拒绝接受由这些游戏带来的启示呢？

Minecraft的成功并不意味着这种画面风格将会席卷整个游戏世界——Minecraft之所以为Minecraft，其本质并非寄存在画面风格之中——Minecraft是一种精神，一种态度，是对玩家想象力和创造能力的尊重，这种精神和态度在FPS游戏的世界中成就了Ace of Spades，也能在其他游戏类型中取得其他的成就——对于玩家而言，这只意味着明天的游戏世界会变得更美好。

是的，更美好。P



你的想象力能走多远，美丽新世界就能陪你走多远。你对游戏的爱有多少，美丽新世界的乐趣就有多少

来自卡马克的怒吼



怒潮 Rage

■江苏 防弹手柄

- 制作：id Software
- 发行：Bethesda Softworks
- 类型：主视角射击
- 发售日期：2011年9月
- 期待度：★★★★

早在数年以前，id Software就已经实质上退出了次世代FPS图像引擎的竞争，新作《怒潮》宣传力度也没有多大，让曾经的“Quaker”们怀疑卡马克将钱都烧到他所钟爱的火箭上面去了。当主机玩家被“严重阳春化”的《孤岛危机2》彻底征服的时候，卡大神选择了发话：“《怒潮》主机版的画面绝不缩水，且能保证稳定运行在60帧！”同时，id也首次对外公布了多人模式的资料，这说明游戏已经接近完成了。

火爆多人对抗

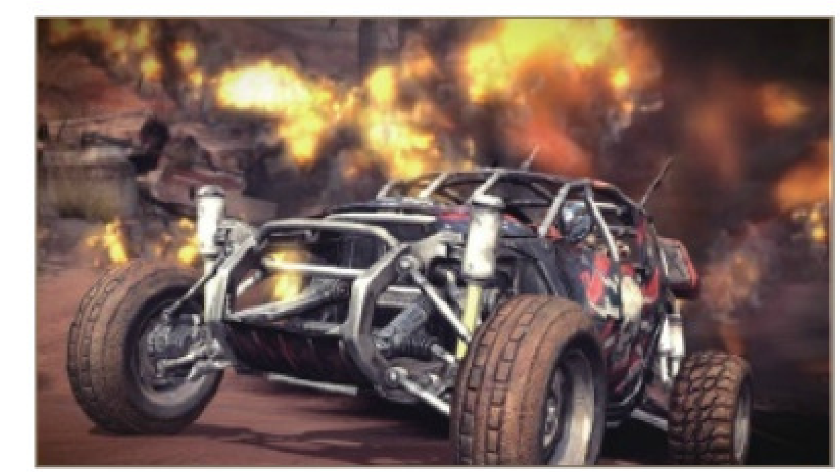
此次得到重点展示的是“战斗拉力”（Rage Combat Rally）模式，这是一种边开车，边开枪的火爆对抗竞赛，胜利条件是在倒计时结束之后获得最高分数。你可以使用火神炮、导弹等武器攻击360度范围内的敌人，当然你的对手也可以这么做。被轰至渣是常有的事情，为了保持游戏的高速对抗，死亡后的车辆都可以不限次数的原地满状态复活，接下来你要做的就是赶快追上刚才将自己炸翻的元凶，再以其人之道还治其人之身。

“废土传说”（Legend of the Waste Land）是一种合作模式，地图和任务设置均与单人战役有关。比如遥控汽车炸弹工厂是之前我们在单人演示中看到的一个重要场景，在单机剧情中，涌泉镇的治安官曾经派遣一支小分队调查过这里，而在“废土传说”中，玩家就将扮演这支“酱油部队”中的一员，在战斗的同时也可以从侧面体验主线以外的故事脉络。

新场景公开

本次id公开了一个新场景——地铁镇，同涌泉镇的友善、包容和欣欣向荣相比，这个依托地铁隧道建设的定居点是阴冷且残酷无情的，整个场景以地下垂直方式分部，明显受到了《地下铁2033》的影响。

统治地铁镇的正是本作的主要反派势力——“当局”（The Authority），他们是陨石灾变发生之后幸存下来的政府组织成员，拥有较高的技术实力和武器装备。主角将要面对的也不是在涌泉镇地下水循环系统中遭遇的那些变异入侵者，而是武装到牙齿的人类士兵。在演示中可以看到，“当局”的士兵使用了同变异者完全不同的AI系统，他们会使用掩护，会通过盾牌兵、掷弹兵和步枪射手的配合来围剿玩家。



火爆异常的车辆战



游戏中的五大派别都会有各自独立的AI系统

当年id堪称是FPS的代名词，而如今整个FPS的用户群已经被几个大品牌所占据——id又要从头开始了。然而以卡马克为代表的FPS狂人们还拥有着令人胆寒的技术优势，最重要的是id对核心FPS玩家的号召力依在。是否能赢得这场逆袭，就看卡马克大神“狮子吼”的功力了。

加料加量 疯狂升级



英雄萨姆3
Serious Sam 3

■江苏 老黑

制作：Croteam
发行：Devolver Digital
类型：主视角射击
发售日期：2011年第三季度
期待度：★★★★

越来越多的玩家和制作人意识到FPS应该让乐趣回到“射击”这一本质属性，今年我们就看到了以《子弹风暴》《永远的毁灭公爵》为代表的一大批“复古流”主视角射击游戏的到来。《英雄萨姆3》正是这一市场背景下的产物，尽管游戏的初代要追溯到遥远的2001年，但一提到“Serious Sam”这个名字，用各种外形古怪、威力巨大的武器与多到要撑破屏幕的敌人猛烈对轰，这一场面对于老玩家们而言还历历在目。“异形主宰Notorious Mental即将吞噬整个银河系，Sam Stone是唯一阻止这一野望达成的英雄”，Croteam首席运营官Roman Bibaric如是说——这个依然简单粗暴的故事，已经概括了本作将会继续的风格。

承上启下

考虑到游戏的上一部正篇作品距离今天已经有了近十年的光景，今天的很多玩家甚至连Sam的大名都没有听说过，制作组准备在本作中引入闪回、插叙和倒叙方式，而不是简单的将本作变成一个纯粹意义上的威力加强版。Roman Ribaric表示，本作大约有四分之一的场景是以前几作为基础重新制作的，它们将用来补完前两款正篇作品之间的故事，并且解释Sam又是如何陷入了本作的麻烦之中。

前两作的核心内容是“最多敌人”同“最猛枪火”之间的彪悍组合，本作自然也不例外。系列最为代表的两种敌人——断头炸弹客（Beheaded Kamikaze）和骷髅兵（Sleer Skeletons）将在本作中继续出现。除了安排了塞满整个场景的怪物供Sam狂轰以外，制作组还加入了一些颇有挑战性的中级Boss夹杂其中，比如在首批截图中出现的“杂碎千斤顶”（Scrapjack），这是一种怀抱火神炮且拥有重甲保护的怪物，有它们撑腰的任何小型怪物都可以发挥其数量优势，将火力强劲的Sam淹没。

本作的怪物种类有很多，它们的共同点在于脸上都写着两个大字——欠扁！

灭虫战队

网战时代的Sam自然不能“独享”这份虫虫大餐，本作引入的多人合作模式秉承了系列一贯的巨无霸风格，PC版支持高达16名玩家组成“杀虫战队”（每增加一名玩家，场景中就会自动刷出与之对应的敌群数量）。

火力全开不再是灭虫的唯一方法，本作还引入了近战元素，其处理方式同《子弹风暴》是反过来的：肉搏的目的不是“表演”，而是在动作完成之后获得“扑杀”能力的提升，这一过程充满风险，其回报也是巨大的。当自爆兵冲过来之后，Sam可以直接加速冲上前去实施擒拿手，然后将其当作一件爆炸武器丢入敌群。在击晕“机枪大胖”之后，你可以夺走火神炮和导弹发射器，然后对准它的同类们狂轰滥炸一番……P

僵尸扑杀写真



丧尸围城2
——非官方记录
Dead Rising 2: Off the Record

■江苏 老黑

两年前CAPCOM在摩洛哥游戏日活动中公布的一大票以"欧美外包，本社监督"方式开发的ACT游戏，后来大都陷入了"没有最雷，只有更雷"的怪圈——对于《黑暗虚空》《生化尖兵》之流而言，炒冷饭炒出名的CAPCOM连资料片都直接不出了，其质量可想而知。《僵尸围城2》作为其中的一枝独秀，自然成为了榨取剩余价值的首选对象。即将推出的《丧尸围城2导演剪辑版——非官方报道》（以下简称OTR）与其说是一款资料片，不如说是一个DLC。它与原版的最大不同在于主角从摩托车虐僵尸专家Chuck Greene，换成了初代那位一边猛砸僵尸一面狂拍写真的摄影记者Frank West。



Frank带来了他在一代中修炼的全部绝技，包括这招踩着僵尸丢僵尸的大杀招



逃出生天后的Frank莫名其妙的当上了一名职业摔跤手

制作：Blue Castle Games
发行：Capcom
类型：动作
发售日期：未定
期待度：★★★★

看到这里便准备大骂"坑爹"的玩家，先等一会，其实OTR并不是将"隐藏人物"Frank解锁之后就拿出来当新作卖。尽管本作的场景依然位于以拉斯维加斯为原型的"幸运城"，但Frank的故事并非只是将DR2的正篇流程换一个马甲。他拥有独立的配音，重新制作的动画、全新的剧情和同Chuck有所区别的游戏方式。

CAPCOM为前作主角准备的"乱入"理由是这样的：Frank揭示了Willamette小镇僵尸爆发事件的真相，由此成为一位全美皆知的名人，此番电视娱乐节目"恐惧成真"邀请他作为这档僵尸虐杀秀节目的特约嘉宾。在节目现场，Frank以一个美式自由摔跤运动员的造型出场，只不过此时他的头发掉得差不多，紧身衣更加显衬出滑稽的大肚腩……在拼了老命才干掉一只僵尸之后，包括主持人在内的在场人士都对矮胖大叔形态的Frank发出哄笑。他们的这一举动，让这位前摄影记者怒火中烧！Frank毅然拿起熟悉的照相机，准备前往正闹着僵尸的"幸运城"大干一场！

同Chunk这样一个需要不停为女儿寻找僵尸病毒解药的单亲爸爸相比，无牵无挂的Frank所演绎的游戏节奏将更快，制作组还在系列中首次加入了Checkpoint和Auto Save——玩家终于不用一看到"厕所"（存盘专用地点）就往里面钻了。除了玩不转Chunk的摩托车神技以外，DR2的全部游戏系统都会对Frank开放，比如让Chunk杀得风生水起的武器组合系统。Frank还带来了很多老玩家们熟悉的东西，比如丰富多彩的体术攻击，拍照赚取PP点的写真系统，以及执行制作人Jason Leigh提到的"原作武器"，他所指的会是"小丑电锯+三本书"的那个梦幻组合吗？

狂劈怒战小萝莉！



爱丽丝——疯狂回归
Alice Madness Returns

■内蒙古 莽月飘零

在早些时候的"前线地带"栏目里已经报道过《爱丽丝——疯狂回归》（以下简称AMR）是一款将童话故事黑暗化的游戏，爱丽丝从精神病院归来后将为昔日大火中丧生的父母复仇。之前官方公布了游戏实际视频，我们可以清楚地领略到AMR的战斗系统以及解谜系统。

在首段视频中我们看到，爱丽丝身着红色的长裙，黑白相间的长筒袜以及黑色的靴子，将少女的可爱与哥特式风格相结合。根据官方公布的截图来看，爱丽丝还有其他款式的服装，也许玩家要满足某些条件才能获得其他装束来改变外形。

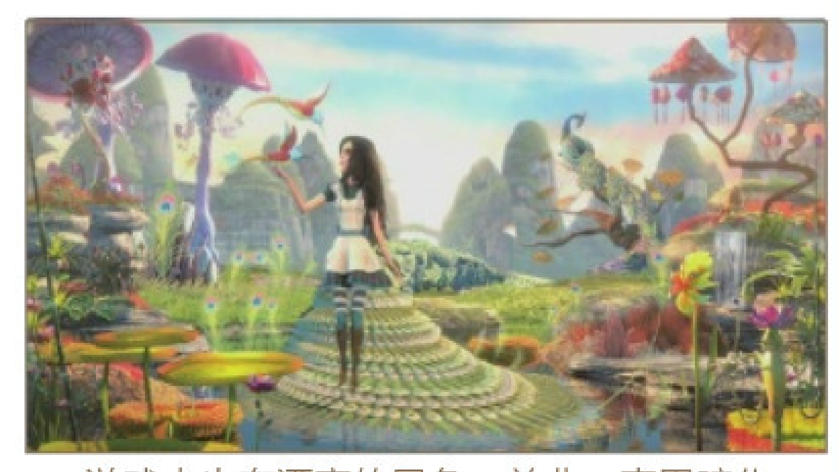
在视频中爱丽丝首先演示了二段跳的技能，跳起来以后会有一些蝴蝶飞舞的特效，然后在半空中完成二次跳跃。随后爱丽丝穿过一条长长的回廊，回廊的尽头是无尽的悬崖。在这里爱丽丝使用了一种特殊的技能，让自己进入到某个超常规的视觉状态，在这个状态中我们可以看到万丈悬崖外的空气中居然隐藏有一些平台。当回到正常视觉状态后，爱丽丝凭借记忆跳跃到平台上，看上去就好像行走在空气中一样。有些平台还会不停的移动，也许会带你去找到隐藏的物品。依次跳跃这些平台过后来到小空地，这里早已有扑克敌人等着爱丽丝。

爱丽丝可以随时切换不同的武器来攻击敌人，例如用法杖发射一个毒液球，随后挥动尖刀冲进敌人圈里开始近战。在战斗中爱丽丝能使用迅速闪避技能，或者用雨伞来反射敌人的远程攻击。爱丽丝还可以随时快速切换武器，除了尖刀法杖之外甚至可以使用机关枪来轰杀敌人，借助各种武器形成类似于《鬼泣》那样的华丽连招。依照目前的视频来看，游戏的打击感相当不错。

在视频中还包括一段爱丽丝与一个巨大Boss战斗的情节，对方挥动着死神镰刀，爱丽丝只能奔跑躲避攻击。跑过一段路之后进入特殊剧情：爱丽丝突然变大，原本巨大的Boss顿时渺小无比，爱丽丝抬起脚将其一脚踩杀，鲜血四溅。有趣的是，除了变大，爱丽丝也可以用变小技能来躲过敌人的攻击。

少量的解谜、大量的战斗，这个黑暗化的童话故事颇值得我们去期待。

制作：Spicy Horse
发行：EA
类型：动作冒险
发售日期：未定
期待度：★★★☆


游戏中也有漂亮的景色，并非一直黑暗化


游戏中爱丽丝可以变大

加勒比海贼王？



黑湾海盗

Pirates of Black Cove

■北京 蓝黑军团

制作：Nitro Games
发行：Paradox Interactive
类型：策略角色扮演
发售日期：2011年第二季度
期待度：★★★

当年光荣的《大航海时代》系列令多少玩家魂牵梦绕，虽然这些年里其正统续作一直没有音讯，但是也有其他同类游戏比如《亡命徒——蓝与灰》等在不断填补着这一游戏类型的空白。这不，眼下又有一款航海策略类游戏公布了——《黑湾海盗》（以下简称PBC）。

PBC将带领玩家领略16世纪波澜壮阔的大海，那个年代由于航海业的崛起，除了老实本分的海上商人外，还催生出了杀人劫掠的海盗。这些海盗都是一群亡命之徒，尤以加勒比地区的海盗闻名。制作小组宣称PBC的制作灵感来自于《席德·梅尔的海盗》，一款大师级的作品。当然，考虑到这家公司曾经制作过《东印度公司》《征服美洲》等不少航海题材的游戏，可谓驾轻就熟，PBC里肯定会有不少属于自己的新鲜玩意儿。

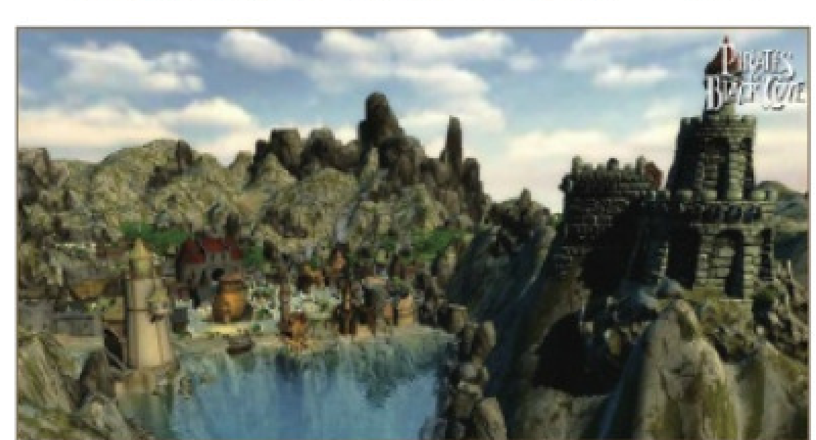
在PBC中玩家将只能扮演海盗，不用考虑太多低买高卖倒手赚钱的事。游戏中会提供几位相当迷人的海盗英雄来让玩家选择扮演，可以想见，由于同期《加勒比海盗4》的电影刚刚上演，也许我们可以在PBC里见到某位传奇海盗有着杰克船长的影子。玩家可以选择自己的海盗英雄的未来走向，可以通过升级来解锁各种技能，不同的技能会改变角色的发展方向。同时你也可以从亡命徒中雇佣海盗水手，不同的水手可以有不同的能力，比如某个一条腿是一根木棒的瘸腿海盗，他可以帮你修理你的海盗船以减少船舰的维护开支。除此之外，还有其他七种技能的水手等待着你去发现并招募。

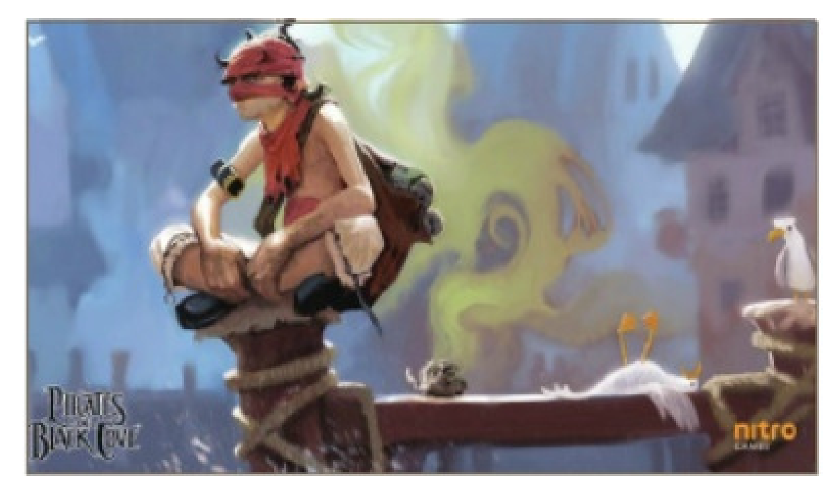
PBC是一个开放式的航海游戏，玩家可以随时前往加勒比海的任意一个港口，在这些港口里可以接到任务，完成后可以获得报酬和名望，同时你也可以致力于劫掠海上落单的商船，让商船听到自己的名字就闻风丧胆。由于PBC带有大量的角色扮演元素，所以在游戏中也含了一个主线剧情，海盗的故事总会是精彩纷呈的。

目前我们知道游戏中会有三大海盗势力，每个势力都拥有自己的城镇，城镇风格不尽相同。除了海战以外，游戏中还有陆战元素，陆战会主要在这三个城镇中展开。在游戏初期玩家需要尽量取悦不同势力的海盗，避免与他们为敌，暗地里则可以壮大自己的势力，最终成为一个臭名昭著的海盗王。



开放式的地图，你可以到达任意一个港口


欢迎光临海盗湾，去酒馆来上一杯？



游戏的画面带采用偏卡通的风格

我的征途是星辰大海！

双子战争 Gemini Wars

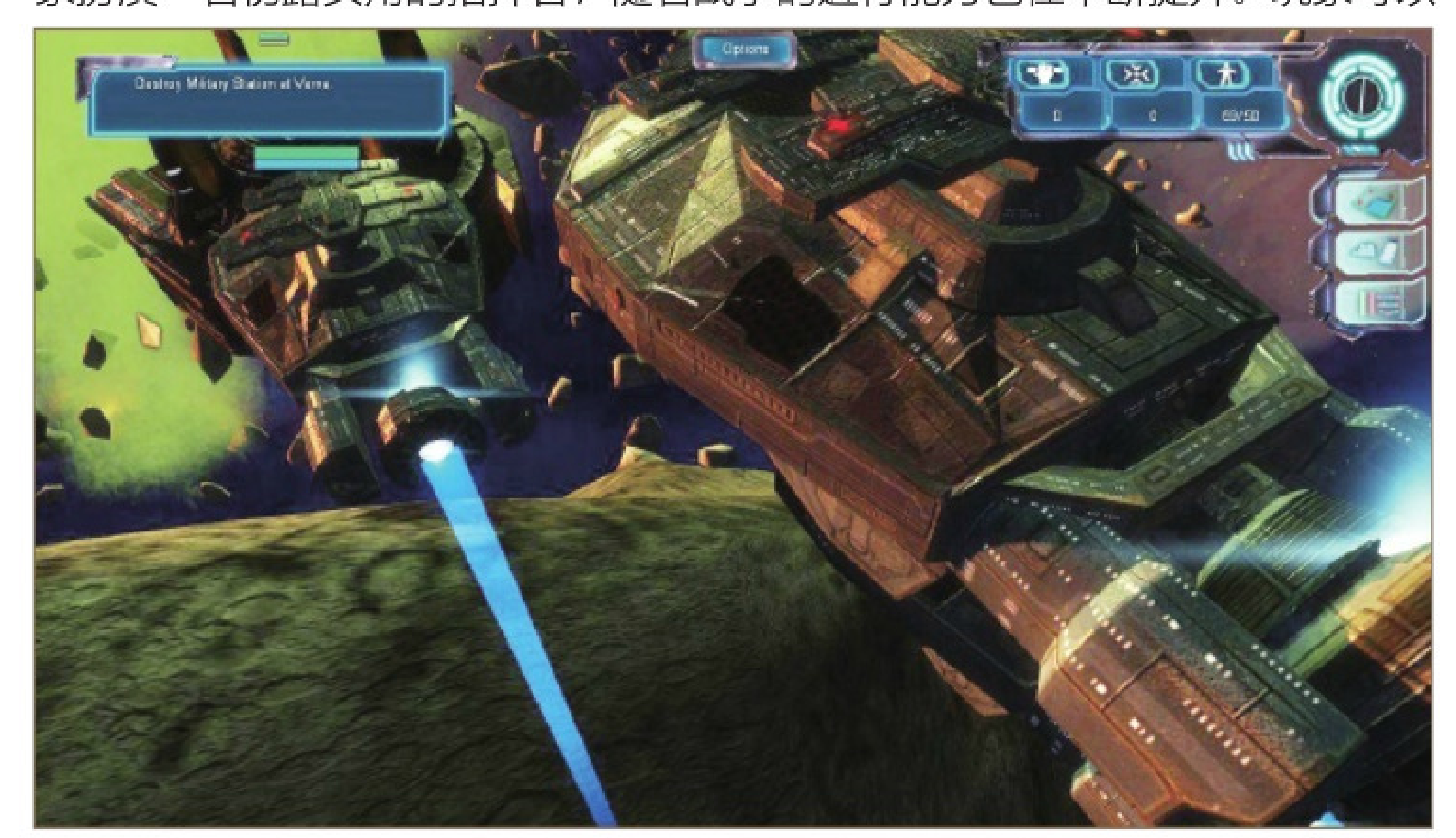
■北京 蓝黑军团

制作：Camel 101
发行：Camel 101
类型：即时战略
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★

作为一款将舞台放在太空中的即时战略游戏，1999年发售的《家园》让当时很多玩家欣喜不已，毕竟在广阔的宇宙间统领舰队杀得敌人大败而逃，这样的成就感在其他同类游戏中难以体会到。近日又有一款星际题材的即时战略游戏公布——《双子战争》，依照官方所公布的内容来看，很有些《家园》的影子.

《双子战争》中的战争在太空联合联邦（United Space Federation ）和自由世界联盟（Alliance of Free Worlds）之间展开，这两大派系之间长久以来冲突不断，但在血腥的战斗中双方都没尝到什么甜头，一直保持着僵持的态势。然而悄然兴起的第三势力突然让战局发生了改变，太空联合联邦和自由世界联盟都意识到，第三方的介入将有可能让自己扭转局势，三方势力都蠢蠢欲动。

在《双子战争》中你可以选择三个势力中的一个，每一个势力的兵种和建筑都不一样。单人战役非常精彩，将给我们讲述一段史诗级的星际大战。玩家扮演一名初露头角的指挥官，随着战争的进行能力也在不断提升。玩家可以建造单位并通过升级科技来提升单位的战斗能力，操控某一艘战舰去进行侦察骚扰战略，或者指挥一支由自己编队的舰队与敌人交锋。随着流程的进行，游戏中后期玩家还可以操控空间站甚至整个星球。



巨大的宇宙战舰

作为即时战略游戏而言，宏大的战斗演出和战略指挥体验是必不可少的。《双子战争》中战斗的火爆丝毫不亚于同类游戏，加上宇宙这个大战场，让战斗更加具备恢宏感。而战略层面上，采集资源、侦察、战斗等要素完备，玩家拥有多样化的战略选择。战场会受到特殊地形的影响，比如保卫奇隆基（Kiloji）空间站这个任务，我方要建立一个迷你空间站，敌人会不时地来骚扰，而敌人的站点则设置在土星光环中。我们知道土星光环由碎石和冰块组成，战舰碰到这些碎石会导致毁灭性的后果，多多利用类似的地形，在战斗中可以起到事半功倍的效果。

在蓝天白云下的沙滩上展开冒险



崛起2——黑暗水域
Risen 2: Dark Waters

■内蒙古 莽月飘零

《崛起》（Risen）的开发商是Piranha Bytes Pluto 13，这家厂商还有《哥特王朝》这样的知名作品。可惜《崛起》推出后画面糟糕人物呆板再加上任务单调，名气完全没有打响，无法和《哥特王朝》相比。如今制作团队正在开发续作——《崛起2——黑暗水域》，希望这次能做得靠谱点。与前作相同，这次的故事也是围绕着小岛而展开。

Risen2将会继续前作的故事。在前作中一行人遭遇风暴，万幸的是险些被风暴撕碎的小船漂流到了一座无名小岛上。主角和幸存者们发现了小岛上居然有人类居住，游戏所讲述的就是主角与小岛上的原著居民们之间所发生的故事。Risen2继承了前作的世界观，前作中的一些NPC也将会再度登场。在Risen2中，小岛上的人们原本和平地生活着，然而不幸突然降临，岛上的生物都变得躁动不安，野兽袭击人类的事件频频发生，海中的邪恶怪物开始出现，这严重地阻碍到了海上的贸易路线。玩家要扮演的英雄要找寻其中原因，将小岛从危机的阴影下解救出来。游戏的故事也并不止发生在一座岛屿上，在Risen2中玩家可以游历周边诸岛。

Risen推出时毛病大把，建模简陋、贴图糟糕、大量重复的怪物、令人不知所云的对话以及任务，不过好在有一个还算吸引人的世界观，所以这款游戏也不乏玩家的关注。制作组在Facebook上听取玩家的意见，承诺将那些玩家反响强烈的弊病在Risen2根除。Risen2将会拥有更好的建模、更大的地图和更多种类的怪物。此外还会增加一些新的要素来提高游戏的体验，比如Risen2中会有昼夜变化，在同一个地点，不同的时间里所能做的事情也不同，Risen2力求通过这些设定来打造一个真实的世界。除了昼夜变化外，Risen2中的NPC们还会有自己的作息时间，玩家与NPC的某些特定互动比如接任务、买东西等需要在特定的时间内才能完成。比如某个NPC白天会在那里劈柴，而中午会到家里吃饭，到了晚上他则会安然入梦。和前作一样，白天和晚上的怪物种类也不一样，夜行动物只有在夜间才能看到它们的身影。

Risen2的魔法系统将会在前作的基础上增强，此外还加入了火器，从短小精干的短枪到超大射程的来复枪，从普通手枪到威力巨大的霰弹枪一应俱全，玩家甚至还可以找到威力巨大的加农炮来轰杀敌人。用魔法与子弹组合起来的招式来虐待你的敌人，想必十分过瘾。

制作：Piranha Bytes Pluto 13
发行：Deep Silver
类型：角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★


昼夜变化对比：白天


昼夜变化对比：黑夜



大宇携手百游
——《仙剑奇侠传五》7.7降临

■本刊记者 8神经

4月28日，北京北辰洲际酒店，以“十六载守候 · 仙剑因你而感动”为主题的《仙剑奇侠传五》正式发布暨签约会在此举行。中关村科技园石景山园管委会副主任毛慧敏等领导与大宇资讯股份有限公司董事长李永进、北京百游汇通网络技术有限公司CEO林粤、“仙剑之父”姚壮宪等重量级人物出席了此次发布会。

本次发布会上，百游宣布获得“仙剑5”大陆地区发行权，游戏计划于今年7月7日正式上市。这是百游首度与大宇携手，也是百游首次涉足单机游戏市场。其实在这次的发布会举办之前，关心“仙剑5”的玩家就早已通过网络知晓了大宇与百游的这次合作。“仙剑5”的发行商没有选择大宇的老伙伴寰宇之星，而是选择了百游这家网络游戏公司，这一点很是出乎玩家们的意料之外。但是稍一分析，“仙剑5”的这次“改嫁”又在情理之中。在2010年之前，国产单机游戏市场一度被看作是死水一潭，但在接下来的一年多时间里，《古剑奇谭》《轩辕剑外传——云之遥》等游戏采用的网络销售模式取得了良好的销售成绩，并有效地抑制住了盗版，让人重新看到了国产单机游戏的希望。对于“仙剑5”这样重磅的作品来说，有了前人可借鉴的经验，又大胆地迈出了新的一步。

“三巨头”面对记者侃侃而谈



在发布会上放出的实际游戏运行视频的截图，光影效果相当出色

关于百游和大宇是怎么“搭上线”的，许多玩家都感到好奇。在发布会上大宇老总李永进说道：“按照之前的发行模式，在国内一二线城市很容易买到我们的游戏，但是三线城市就有些困难。现在的单机游戏都采用了网络销售发行的模式，而百游作为一家网络公司，在下载、客服、激活码销售等环节上都有充分的经验和人力物力，在业界的口碑非常正面。再加上林总以前是做连邦的（编者按：百游CEO林粤曾任国内最大软件销售连锁组织“连邦软件”副总裁），因此我们想，‘肯定就是林总了嘛’。我们相信“仙剑5”能够在百游的运作下实现最大化！”

也有玩家猜测，百游给了大宇数额不菲的代理费用，但是无论如何，在这次的合作上百游是以诚意打动了大宇。林粤在发布会上表示：“代理‘仙剑5’的压力非常大，我们一直在想要做到怎样的程度才对得起这款作品，对得起姚仙和李总。‘仙剑5’的运作对于百游来说，是一次全新的机遇和挑战。它不仅仅是一款游戏，更代表着一种文化，我们希望把销售服务到每一个环节，之前同行做出的所有证明是成功的策略我们都会去做。以目前国内市场状况，通过立体化、多渠道的发行运营，‘仙剑5’必能带给我们惊喜。我们希望不管是70后还是90后，都可以玩到这款作品。而我们的工作也不仅仅是在7月‘仙剑5’上市后就结束，而是刚刚开始！百游在下半年将推出包括‘仙剑5’在内的四款新产品，多元化布局发力2011！”

自《古剑奇谭》开始，国产单机游戏不再“好酒不怕巷子深”，而是空前地重视发行推广。林粤提到“未来的竞争是以内容为核心，，互联网只是提供一个传播的手段”，而姚仙则在发布会上表示自己“可以给‘仙剑5’打99分”，笔者也希望通过双方的这次合作，能够成功地把这“99分”的酒香传到每一位关心国产单机游戏的玩家身边。P

（注：本刊将会在下期带来《仙剑奇侠传五》的试玩报告，敬请期待！）

借尸复活的“三角洲”

——评《闪点行动：红河》



江苏 老黑

这是一个射击游戏泛滥的时代，科幻、反恐、军事等题材让玩家们目不暇接。在这样浮躁的氛围之下，Codemasters操刀的第二款“闪点行动”新作——《红河》（以下简称RR）显然不是一款大众玩家喜闻乐见的作品：打造了美轮美奂的“尘埃”世界的Ego引擎，在RR中所呈现的却是“高清DX7”级别的战场环境和不堪入目的贴图质量。在曾经的战术射击游戏代名词——《幽灵行动》《彩虹六号》早已经变身动作射击游戏之后，RR居然还在满足玩家打枪乐趣的同时加入了专业的小队控制系统，这种“逆历史潮流而动”的作品必然无法获得主流玩家们的青睐，骂画面垃圾、骂内容无趣也就在所难免了。从总体上看，RR中既有坚持，也有对主流射击游戏市场的借鉴和妥协，整个制作组不再像当初从Bohemia工作室手中接过OFP2式的那样迷茫，而是体现出了系统的想法，这就是外壳“闪点”化，内容“三角洲”化。

回归的地缘政治背景

Codemasters小试牛刀的前作《龙腾》（以下简称DR）试图在OFP的高端模拟，与以CoD为代表的主流军事题材射击游戏之间找一个平衡点。事实证明他们确实做到了这一点，我们甚至可以套用一句官话，说《龙腾》填补了一项“空白”。然而OFP老玩家们之所以从期待转变为不屑，是因为《龙腾》丢掉了OFP几乎所有的传统：首先是严谨的地缘政治关系，Bohemia时代OFP的故事尽管发生在架空国家，但背景设定均体现出对冷战时期东欧地缘政治的精确把握，Everon、Malden、Nogova等国家和地区更是让人一看就知道其所指。而到了Codemasters手上之后，就出现了三个核大国先后在一个虚构小岛上大打出手，过程和结果却又和谐无比，最重要的是美国出兵的原因居然是是为了帮助“盟友”俄国，这让尤里、马卡洛夫等之流反派们情何以堪……

RR最先让我们察觉到的改变，正是对上述硬伤所进行的拨乱反正。游戏片头用了两个黑人之间的猛烈吐槽和幽默风趣的幻灯片演示，概括出了今日中亚乱局的渊源之所在：前苏联入侵阿富汗，美国暗中扶持反抗力量——以塔利班为代

表的日后被山姆大叔称为“恐怖组织”的地下武装，正是在这一时期发展壮大的。前苏联解体之后，这些曾经被美国人称为“自由战士”的大胡子怪叔叔们，很快就变成了西方世界的心腹大患。911事件之后，美军入侵阿富汗展开“持久自由”行动，塔利班武装化整为零，越境进入塔吉克斯坦、巴基斯坦活动，由于这些国家对“反恐战争”的态度并不积极，美军无法直接开进这些主权国家展开清剿。恐怖分子的越境渗透，也给周边其他国家的稳定带来了影响。尽管RR中这场战争的扯淡指数并不明显低于前作在“山寨库页岛”上所爆发的那场无厘头冲突，但中亚局势的历史背景，以及这一地区所体现的大国角力有现实意义可言，也让单人战役的故事具有了一定的艺术真实。

战术层面的改进

前作的战术系统之所以鸡肋，除了操作繁琐以外，更重要的是战术控制让玩家体验到了“猪一样队友”的强大杀伤力：在不干预的情况下，三名队友（其中就包括了本作的“话痨黑哥”Knox上士）只会扎堆跟着主角跑，全程克隆其动作，在进行指挥的时候，他们连基本的寻找掩护都做不到，更不要说执行命令菜单所提供的各种战术了。

本次RR对战术操作进行了最大化的精简，将原来的三级菜单简化为了两层，一旦出现了错选，可以直接按D-PAD的反方向退回上一层，不会出现DR中一旦错选就必须关闭控制菜单再重新进入的问题，任何复杂命令都可以在2秒钟内下达。小队在执行命令也体现出了较高的战术素养，就拿最基本的“Move”命令来说，队员会用交替掩护/移动的方式前进至目标地点。在执行侧翼攻击命令时，即便玩家没有下达“Cover”命令，小组中的机枪手也会用猛烈的火力对目标所在区域进行正面压制，掩护侧翼队友的走位。像室内清除、防守特定建筑物等新加入的命令选项，更是极富实用性，队友的作用不再是DR中那种用于吸引火力和探路的肉盾。

本作恢复的战地职业、小队成员搭配和装备自定义，使得战术层面的强化变得具有意义。组成一个火力组的士兵，其战场属性不仅仅是由于所持有的武器所决定的，还有对应的专属特技，这让玩家的战术布置更容易发挥出针对性。狙击手可以以超视距方式发现敌人，将其布置在制高点，能够在第一时间掌握敌人的动向。无论攻防，机枪手都适合依托掩体，正面面对接敌方向，用火力有效压制敌人，榴弹手则适合充当主攻以及其他机动任务。在队员个性强化，指挥系统大幅完善之后，玩家甚至可以不亲临一线，而是担任观察员的角色，通过望远镜来指挥队员的走位，甚至直接通过蓝军追踪系统在大地图上当RTS游戏来玩。

“闪点行动：三角洲”

RR的上述两大惊喜之处均是通过对初代风格的继承和发扬来获得的，但Codemasters并不准备、也不可能回归初代的核心向路线。最显著的一个区别，就是RR并不强调对老OFP玩家而言最重要的接敌过程，尽管战术控制在本作中得到很大加强，但玩家更多是使用打枪这种简单粗暴的方式来解决问题。其实这个问题在DR中就已经存在，但由于游戏中严格限制了狙击枪的出现和使用场合，除了特定的狙击任务以外，玩家最多只能使用安装普通光学瞄具的精确步枪（M16 Maskman），还不至于在敌人有效攻击范围以外就将其挨个“点名”。

而在本作中，由于职业系统的存在，选择当狙击手的玩家一开始就拥有加装3X增倍镜的DMR-M14步枪，很快就能通过升级解锁最高10倍率的Leupold Mk4 M3瞄准镜，乃至无视视觉干扰而准确捕捉目标的CNVD-T2热成





左上：乘坐悍马越境前往塔吉克斯坦清剿塔利班武装

左下：话唠的Knox又在胡喷了

右上：前苏联解体，美国一片欢腾，殊不知真正能够威胁到他们的势力已经被自己培养起来了

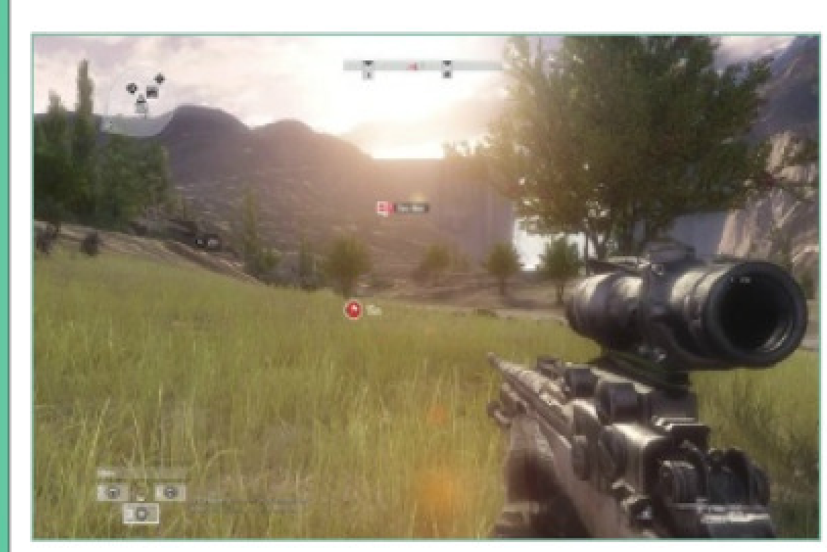
右下：“核心技能”和特技解锁增加了游戏的耐玩度





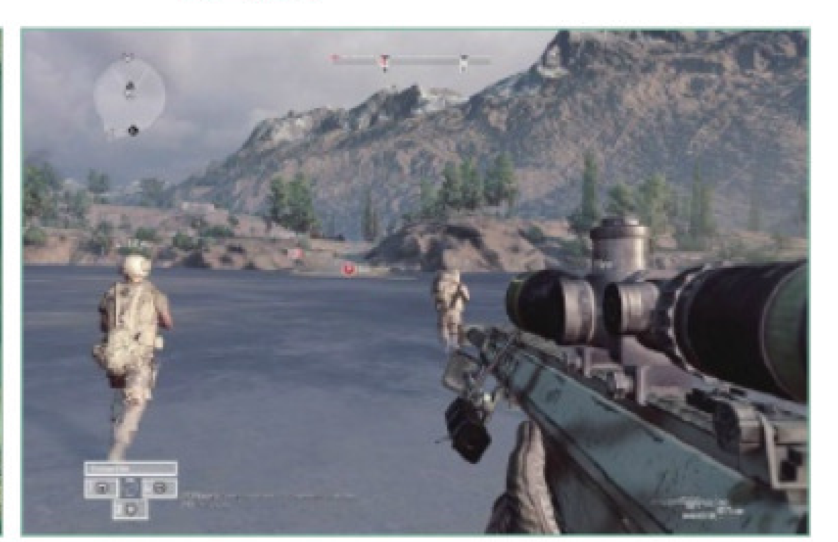

扶持代理人对抗前苏联的结果就是这样的……游戏的片头动画相当犀利


夜间特种作战，关掉夜视镜终于可以让玩家感受到什么叫做伸手不见五指了


草地的视觉效果比前作有所进步，最重要的是你确实可以用它来隐藏自己，而不再是掩耳盗铃了



选择Scout属性在可以使用狙击枪的同时还能以AR-15枪族作为自己的副武器


你能看得出一行人在涉水过河吗？

像镜。其他三种职业除了榴弹手的M4只能使用全息镜以外，机枪手和步枪手在升级之后均可使用高倍率瞄具，敌方的狙击枪更是扔得遍地都是，这让射击和战术之间的关系陷入了严重的不平衡。

其实，先进的ACOG瞄准镜在伊拉克、阿富汗战场已经成为烂大街一样的存在了，也没有看到美国大兵们可以像打FPS那样狂切武装分子。瞄准镜的大量运用并不是RR军事氛围感彻底崩盘的原因，就拿Bohemia制作的OFP初代来说，扮演狙击手可以让你在观察和射击精度上获得一定优势，但绝对不会让战斗变成打火鸡式的一边倒，原因就在于敌兵AI可以保证对玩家施加足够的压力：在老“闪点”中，敌人从出现到消失也就1～2秒的时间，而且大多还是运动的。RR中的绝大多数敌人则对暴露自己所在位置毫不在意，进攻的时候也毫无掩护和迂回意识，只是一味的玩“板载”；在老“闪点”中，距离越远，你被发现和击中的概率就越低，敌人对于你而言同样如此。当你发现目标并且向他射击的时候，目标也发现你，如果你手慢了，很可能先同子弹亲密接触。RR中则将美国空军“超视距”的优势直接搬到了步兵战之中，尤其是将“战术感知”能力槽练满之后，玩家可以提前发现大量敌人的具体位置和兵种，而他们中的不少人到吃枪子的那一刻都不会搞清对手身在何处；在老“闪点”中，当你第一发子弹没有击中目标后，目标将会马上消失，毕竟战场上没法使用S&L大法，所以对攻方的接敌要求极高。RR中的情况却是首发不中之后，敌人很少会有隐蔽举动，一般都是原地不动等待二次机会，甚至还能主动冲出掩体送大礼……

RR之所以在战术方向强化甚多，却让游戏从一个尚有潜力可挖的军事题材射击作品，变成了一个“三角洲”式的“野地狙击肉靶”游戏，这与敌兵AI的设计倾向是密不可分的。这里我们不要求敌人个个都跟老兵油子一样猴精，但最起码要有掩护、协同和火力压制的意识。用一句话来概括，RR的AI根本不是立足于战斗，他们就是为在玩家的瞄准镜中表演各种死法，或者是像真正的士兵提供反面教材而存在的。即便使用所谓的Hardcore难度，也仅仅是对检查点、队友复活和疗伤进行了严格的限制，敌兵的攻防意识依然没有任何的提高，只是一味的用给玩家添堵的方法来加强所谓的难度，这反而使得“三角洲”式的打法成为了最具效率和安全性的打法。其实，Bohemia工作室的敌兵AI设置也有失败的例子，比如《武装突袭》初代的敌人，其行动特性可以概括为毫无战术、视死如归、枪法神准、视力一流——玩家利用植被进行隐藏的举动在个个长着火眼金睛的敌人面前犹如一种掩耳盗铃，利用其视线盲区接近，有很大可能会在半道被他们长在脑后的眼睛发现。这使得玩家如果不利用Bug和“偷鸡”手段，而是一根筋式的贯彻步兵战术，只会让自己一次次输得郁闷无比。与之相比，RR的AI则是另一种极端，不过二者之间也有“殊途同归”的地方，这就是将玩家的身份从虚拟战场上的一名士兵，变成了电脑屏幕前的一个打枪者。

一年前的DR固然硬伤无数，但军事行动的参与感和野战题材却让主机玩家们体验到了不小的惊喜，今天的“红河”则在游戏系统大幅进化的同时，又向纯粹意义上的射击游戏迈进了一大步。老“闪点”玩家将今天的OFP视为山寨品，被电影脚本和快节奏宠坏的CoD玩家觉得OFP是白开水，以显卡吱吱冒烟为第一追求的“危机”爱好者们不屑于OFP简陋外观，这就是“闪点”所面临的现实困境，倘若再放弃“军事”这张牌，OFP的未来可想而知。

飞车党的赛道之旅

——对比GT5，FM3浅析《极品飞车——变速》系列



■四川 周琪

众所周知，赛车游戏大体可以分为两种类型。一类追求火爆夸张的速度感，操控往往比较简单，制作者往往还会为游戏加入丰富而曲折的剧情，传统的《极品飞车》以及新崛起的《火爆狂飙》就是该类型的佼佼者；而另一类则追求模拟真实的驾车体验，物理引擎与操控趋近真车，GT5与FM3就是该领域的王者与新秀（GT5和FM3分别为PS3平台的《跑车浪漫旅5》与Xbox360平台的《极限竞速3》的简称）。一直以来，《极品飞车》系列都专注于爽快路线。但自从系列第11作《极品飞车——街头狂飙》以来，EA为进一步扩大市场，开始了“两条腿走路”的经营方式：双数代的作品仍然坚持爽快路线，而单数代的作品开始涉足拟真路线，并高调地向该领域的传统豪强们叫板。

转型的阵痛

任何一个在消费者心目中根深蒂固的品牌，转型都要付出沉痛的代价，《极品飞车》当然也不会例外。《极品飞车——街头狂飙》就是一个既想照顾传统的《极品飞车》玩家，又想迎合拟真类玩家，最后两边不讨好的悲剧。究其原因，轻度玩家往往追求畅快淋漓的速度感，他们往往习惯踩住油门不放，而“街头狂飙”中过弯基本都要刹车，轻度玩家会觉得开得很憋屈，完全High不起来。而Sim向的核心玩家追求的是驾驭爱车在失控的临界点游弋的那种“如走钢丝般的驾驶乐趣”，但“街头狂飙”的路感极为模糊，难度也更多体现在严重的转向不足，但只要不过分驾驶基本不会失控。基本上绝大多数车迷都认为控制转向过度比转向不足要有趣得多。所以核心玩家玩起来也觉得无聊。

“街头狂飙”的失败并不是完全没有价值的，它给了玩家一个心理准备，为《极品飞车——变速》进一步拟真化做好了铺垫。在经历了11、12两代的接连惨败之后，系列第13作《极品飞车——变速》对EA来说不容有失。为了保证游戏品质，EA将“变速”交给了大名鼎鼎的SMS工作室制作。该工作室的GTR系列虽然名气不如GT系列响亮，但在核心玩家中的却颇受好评，物理引擎极为真实细腻，甚至得到了FIA的官方授权。那么经验丰富的SMS会如何引领《极品飞车》的转型之路呢？

转型措施一：齐全的驾驶辅助

为了让以前的老玩家能更容易上手，“变速”准备了极为齐全的驾驶辅助选项。ABS、TCS、STM这些真车固有的驾驶辅助在GT5、FM3中都有，似乎并不稀奇。但“变速”中这些系统的干预过程更加隐蔽，性能也强得略显夸张。FM3中一旦开启STM（稳定控制），发生轻微的碰撞或侧滑时，你能感觉到行车电脑会立即对打滑的车轮制动，车速会明显下降，









上左图：“变速”打滑后很容易就能救回来，这让普通 玩家体验真实驾驶的门槛进一步降



上右图：“变速2”的头盔视角让驾驶体验更加真实刺激

下左图：设计良好的最佳路线提示大大降低了游戏的门槛

下右图：“变速”碰撞时车轻得像玩具，完全没有应有的重量感

虽然能立刻控制住打滑的趋势，但会让玩家觉得不爽。但在“变速”中，STM系统在防滑的同时对车速的影响并不如FM3明显，不是驾驶经验极为丰富的话甚至感觉不到STM开始工作。这种设定虽然不是很真实，却较好地提升了游戏的爽快感，让新玩家的上手过程更加愉悦。“变速”的ABS与TCS系统也采用了类似设计，在起作用的同时又不易被察觉，对车速的影响也相对较小。

“变速”甚至还加入了夸张的自动转向系统，只要玩家打方向盘，系统会自动控制合适的力度。如果开启该辅助，游戏过程会变得异常简单。不过该系统的干预过于明显，估计水平稍高的玩家都会毫不犹豫地将其关闭。

最佳路线提示可以说是当前拟真类赛车游戏的标配。该系统的最大作用不是告知玩家最佳路线，而是帮助玩家控制速度。GT5的最佳路线提示应该是3款游戏里最简单的，路线只有红色和蓝色，对刹车点的提示非常突兀，对速度的反馈也不够精确。“变速”和FM3的路线都是红黄绿3种颜色，并且是渐变的，玩家可以较容易地把握当前速度，精细地控制油门和刹车，轻松享受“走钢丝般的驾驶乐趣”。但“变速”和FM3又有所不同，“变速”最佳路线的刹车时机与速度控制比起FM3要更保守，对玩家的容错率也更大，即使速度稍微偏快也可以轻松过弯。

可以说，如果以前的《极品飞车》是靠简化物理系统来降低操控难度的化，那么“变速”系列则是靠效果出色又不易被察觉的辅助系统来帮玩家上手。

转型措施二：对打滑的独特处理

可以这么说，车是否容易打滑，是玩家对游戏是否真实的一个重要判断依据，对此EA用了一个很讨巧的做法。在真实世界中，对于底盘设定良好的跑车，驾驶者往往会评价其“路感丰富”“人车合一”。你能够清晰地感受到轮胎当前的抓地力距离极限还有多远。但是“变速”中，但轮胎从接近极限到开始轻微打滑的这一过程被系统自动掩盖了，这一点在驾驶后驱车过低速弯时尤为明显：当车尾本应开始表现得躁动不安、跃跃欲试时，游戏中车辆却依然平稳异常。只有当抓地力已经明显不够时，车尾会突然像弹弓一样甩出去。但是不用担心，“变速”系列中的打滑比起GT5与FM3要好控制得多，只要控制得当，打滑会很快停止。“轻微打滑时不滑，滑动较容易止住”，这就是变速系列对打滑的处理方式。“滑动较容易止住”这一设定得到了大多数玩家的肯定，比起怎么开车也不滑的游戏，“容易滑动更容易止住”的设定显然更有驾驶乐趣。但“轻微打滑时不滑”的设定则让很多资深玩家颇为不满。毕竟像保时捷911这样的名车之所以能名满天下，就是因为它的屁股总能在极限边缘细腻地将车身状态传递给驾驶者，因此911被许多资深车迷评为最有驾驶乐趣的跑车。而在“变速”系列中，轮胎的极限显得模糊而突兀。很难让人有“人车合一”的驾驶乐趣。

《变速》系列的王牌：车内视角

早在“变速”上市之初，“史上最佳车内视角”就是EA的宣传重点，但是笔者理解为仅仅是车的内饰很精细。不错，“变速”系列的内饰确实非常精细，比起GT5与FM3有过之而无不及，但玩过之后才发现，通过车内视角带来的竞争激烈的驾驶体验才是“变速”系列的最大特点。车内视角不是一直固定的：在踩油门和刹车的时候视角会有轻微的波动，停在起跑线上时猛踩油门会让车子前后乱晃，过急弯前猛刹车会把你的视角向前靠近仪表盘的方向甩去。车身在高速或激烈驾驶时不停晃动并以此来传递底盘的信息，撞车时候视角会剧烈震动，眼前事物的颜色会变暗（恢复后变正常）并且视线模糊。如果说以前的《极品飞车》是通过纯粹的速度来制造快感，那么“变速”系列就是依靠



GT5的成功不仅因为漂亮的画面和精细的操控，更因为其 处处流露出的汽车文化，而这是“变速”目前最缺的

车内视角所营造的竞争激烈的驾驶氛围来制造快感。

事实上，“变速”的默认视角就是车内视角，GT5则是贴地飞行视角，FM3是车后视角。后两者都极力营造一种专业、细腻而优雅的驾驶感受，而“变速”虽然走向了拟真之路，但《极品飞车》系列一贯的刺激与火爆却并没有改变。“变速”甚至加入了头盔视角，紧张与刺激的驾驶体验更进一步。如果说GT5与FM3是要在物理与操控上模拟出真实的驾车体验，那么“变速”系列则是从感官与心理上模拟出真实的驾车的紧张与刺激。

如果GT5是法拉利，“变速”就是GT-R

法拉利是公认的跑车品牌中的王者，其尊贵的地位靠的不仅是性能和技术，更是靠多年品牌文化的积淀。GT-R（R35）虽然性能与F430、458相比并不逊色，但品牌文化则略逊一筹。对于GT5、FM3与《变速》，笔者的看法同样如此。GT5与FM3里面蕴涵的汽车文化让“变速”系列相形见绌。GT5中对于收录的每一辆车都有详细的背景、特殊技术及性能参数的介绍，同时还有独门的“考驾照”项目来教授玩家驾车技巧。FM3则以细致无比的改装选项独步车坛，对于每种改装方式的作用原理与技术特点都有介绍。玩家玩游戏的同时，玩的也是一种赛车文化。许多现实生活中的车迷都把GT5作为首选赛车游戏原因就在这里，GT5也顺理成章的成为众多赛车游戏中的法拉利。GT-R并非没有品牌文化，但它的品牌文化更多的是一种街头飙车文化，正如“变速”系列。《极品飞车》系列一直以来“非法飙车”的形象不必多说，“变速”系列虽然以职业赛道为背景，但游戏中很多车却显得轻佻而缺乏重量感。同时，游戏中所有车辆都用同一套改装体系，笼统并充满了很多常识性错误。如果说GT5与FM3的改装系统想让玩家更多地了解赛车，了解改装原理，那么“变速”更像是在敷衍玩家，玩家只用把所有的选项都选中就行了。游戏中各种鼓吹碰撞与危险驾驶的设定更是可以看出“变速”依然保持着浓厚的“街头味”。正如GT-R从性能上已经能跻身超级跑车行列，不少车迷觉得它仅仅是高性能车，缺的正是品牌文化。

谁更真实？用测试来说话吧

对于拟真类赛车游戏来说，谁的操控更真实一直是玩家们津津乐道的话题，也是争议最多的话题。就笔者个人的感觉来看，GT5和FM3的驾驶风格很接近，车的重量感，轮胎状态变化时细腻的表现，以及不同类型的车种在驾驶风格不同时都刻画得很到位。“变速”系列对于不同驱动方式的车辆刻画得不错——前置前驱车下坡弯时的转向不足，后驱车弯心大脚油门时的转向过度，以及四驱车如火车压轨般的循迹性都有体现。但是对于不同引擎的刻画则明显有问题。大排量自然吸气车输出线性，后劲十足。涡轮增压车扭矩输出转速宽泛，爆发力强，但高转速下后继乏力。这些真实的引擎特性在“变速”中都没有很好的体现。

德国的纽伯格林北环赛道被誉为“真理之环”。全长20.83公里，177个弯道的它也是玩家们不断挑战自我与交流心得的不二平台。恰好这3款游戏都收录了这条赛道。笔者用GT-R R35标准版在“变速”中的最快圈速是7分18秒，在FM3中是7分22秒，在GT5中是7分24秒。而在真实世界中，该款车在该赛道的最快成绩是由日产御用试车手，前F1车手铃木利男先生创造的7分26秒，比笔者在游戏中的表现慢不少。不要误会，笔者的驾驶水平是远远不如铃木利男先生的，而本人玩这3款游戏的水平也只能算中上（由于GT5笔者玩的时间相对少一点，故操作水平也比其他两款游戏差一些），换高手来驾驶肯定会更快。出现这种情况只能说明虽然3款游戏都标榜自己很真实，但离真正的“真实”还有差距。相对而言，又以“变速”和现实差距最大，FM3和GT5接近（考虑到本人GT5的技术弱于FM3）。当然，这个测试有较大的局限性，笔者也在筑波等其他赛道进行过测试，也对比过各类不同车辆在3款游戏中的表现，细节方面限于篇幅不便详细展开，但结论是一样的：“变速”系列各车辆的数据比起GT5与FM3确实误差更大一些。

总结：变的是操控，不变的是驾驶的激情

可以说，虽然EA在宣传中没少把“变速”和GT5与FM3比较，但实际上他们走的并不是一条路线。同样披着“真实操控”的外衣，但GT5与FM3包含的是细腻而真实的物理特性，以及制作者对汽车文化的理解。而“变速”则突出紧张激烈，令人血脉贲张的驾驶体验。操控方式虽然变了，但“变速”想表现的主题却依然是Need For Speed！



↑真理之环！“变速2”中的纽伯格林赛北环道



→“Need For Speed”的核心主题其实并未改变



决定胜负的三层面

——浅谈《星际争霸》与其它RTS游戏的平衡构建

■天津 陆震

“想当年，金戈铁马，气吞万里如虎。”辛弃疾一首《永遇乐·京口北固亭怀古》，勾起了无数壮志青年统帅万马千军，指点江山的无限豪情，而受时代、机遇所限，不是所有人都具备于广袤沙场建功立业的机会，于是我们看到了无数文人骚客面对历史空作感叹，恨不能回到秦晋之交、宋明之难，亲自上阵指挥，扭转历史，仅《六国论》一题，就先后有苏洵、苏轼、苏辙、李桢四位大家撰文立论。相比于古人如隔靴搔痒般的纸上谈兵，生于现在的我们可谓幸运至极，依托发达的软硬件支持，我们有了比笔墨、沙盘更直观多变也更能体现指挥水准的战争平台——RTS游戏。从《沙丘Ⅱ》开创这一概念以来，RTS从画面、内容到立论体系都出现了显著跨越，从美苏争霸到古代战争，甚至是未来争霸，不同的背景下不断引入的诸如兵种克制、魔法技能、英雄单位等全新的概念，丰富对战内容的同时，也使得RTS对抗从一堆杂乱的数据，逐渐向现实战争的拟真化过渡。

绝大多数RTS对抗的流程都可以概括为三部分，其一为建造农民，采集资源并生产单位；其二为建造的单位运动到战场（这一点在大部分游戏中都趋于同化，所以少有人关注）；其三为双方军团交战、决出胜负。这三个过程构成了整个RTS繁复多变的战争体系，也将一场RTS对决从理念上分成了三个层面。而平衡性作为即时战略游戏中不可或缺的元素，必须考虑到影响对战情势的各个方面，下文将分别针对以下三个层面讨论平衡性设置，由于平衡性是一个全局变量，期间难免会有穿插。另外借鉴了些许中外历史资料，看热闹、开眼界，最重要的是对我们所玩的游戏有更深的认识。



从《沙丘Ⅱ》开创RTS这一概念以来，从画面、内容到立论体系都出现了显著跨越

基础经济层——兵马粮草

公元前316年，秦国以司马错、张仪率大军南下，借蜀国内乱之机吞并蜀地，在



秦是中国首个封建王朝，开了统一中原之先河，进而决定了中国几千年的历史走向。秦的崛起经历了隐忍、变法、连横、富国、筑路、强兵一系列措施，承载着几代君王的宏图远志，在经济、政治、交通、军事各个方面都把中原六国甩在了后面，由此，一统天下才不再是痴人说梦

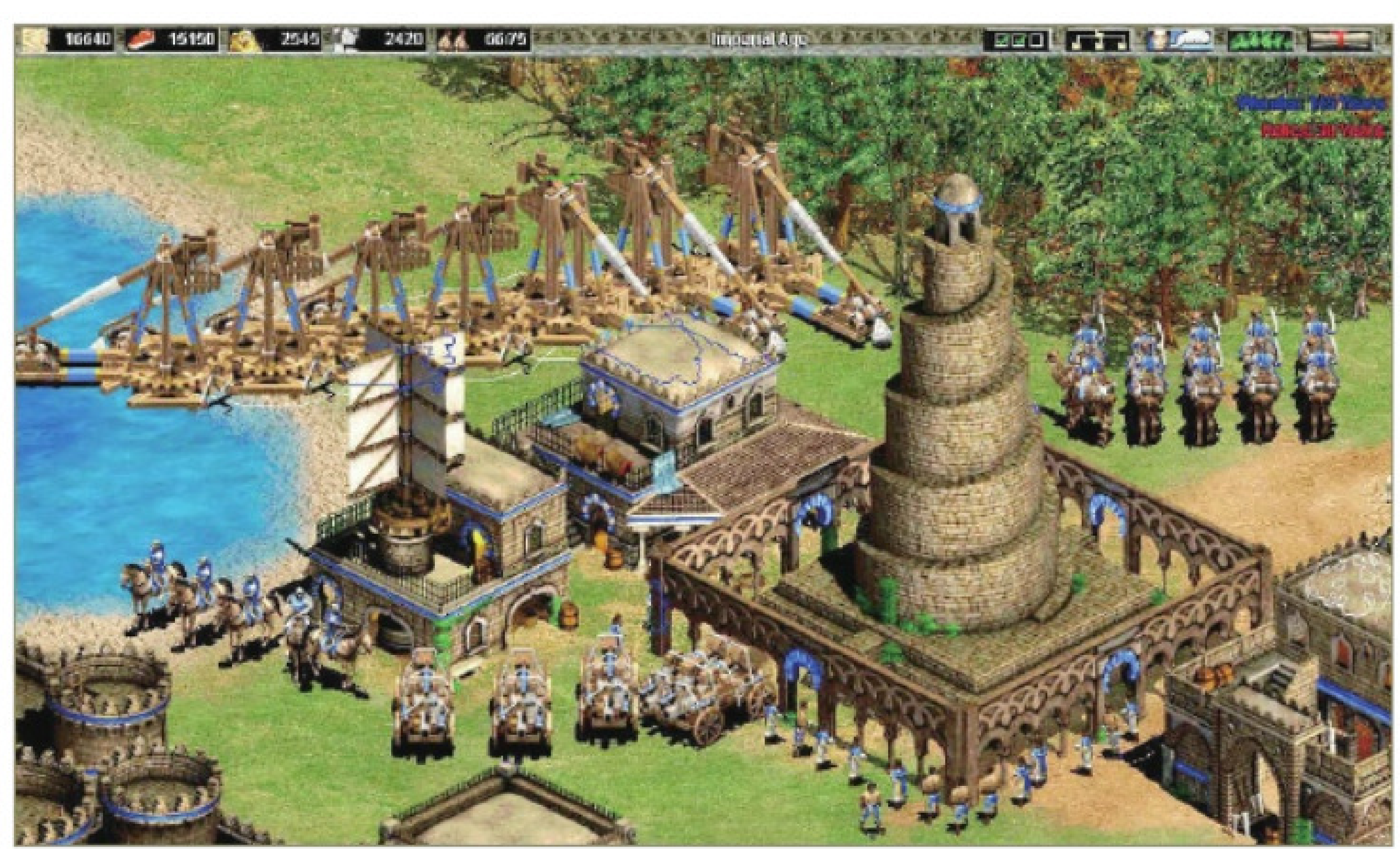


与楚国的争斗中占得先机，并在公元前256年任“知天文地理”的李冰为蜀郡太守治理西蜀。从此，巴蜀之地成为强秦制霸中原的有力支撑，使得秦国能在公元前241年与楚、赵、魏、韩、燕五国联军的战争中取胜。之后的几十年，秦国通过不断移民、开荒发展蜀地经济，并接连启动了都江堰、郑国渠等大型水利工程，毫不夸张地说，秦国在巴蜀进行的一系列经济建设，才是最终统一六国的根本，其后的兵马之利，只是这一雄厚的基础上的顺水推舟。此外由商鞅建立的领先的户籍制度，为秦国兵源、税收亦提供了莫大支持。

殷实的经济是战争的基础，是决定战斗胜败的根本。经济可以理解为一种投资与风险间的权衡，即玩家投入一定成本后，能否获得稳定的收益（在投资之前你不得不考虑农民被杀死、自己在赚够前不幸GG等各种情况）。不同RTS游戏对经济层面的构建凸显出设计者不同的理解。《帝国时代》将资源细分为黄金、食物、木材等，各个民族虽然在农民造价、搬运速率上没有差异，但为了表现历史而引入的民族附加属性使得一些民族在采集某些资源时有着更高的效率（如土耳其采集黄金更快，中国农田产量更高）。这些设定无疑会使固定种族玩家倾向于采集某种资源（即使考虑到心理博弈，这种倾向仍然存在）。因为在相同的投入下，该资源能取得更高的收益，最终导致《帝国时代》中民族特性过于鲜明。虽然该游戏在绝大多数兵种、建筑的设定上差异很小，但差别化的经济基础还是给每个民族打上了明显的烙印，不但影响到了对战的多变性，如何修正数量众多的民族间的平衡也是摆在设计者面前的一大难题。事实上微软也认识到了这点——他们早早就明智地放弃了平衡修订。

《命令与征服》的继承者《红色警戒》绕开了不同阵





《帝国时代》是早期RTS的代表作，并没有花费太多精力在玩家间对抗的多变、平衡上，纵使各个民族的科技树、兵种几乎无二，但依然出现了诸如匈奴（陆战）、蒙古（陆战）、西班牙（海战）、中国（发展）等特点过分突出的民族

营采集效率的差异所带来的难题，转而把目光放在了采集单位上，开创出了武装采矿车与超时空采矿车这两个个性鲜明的采集单位。武装采矿车顾名思义，厚厚的装甲配合威猛的火力即使是面对对立阵营的光棱坦克也丝毫不落下风，笨重、安全也符合大众对于苏制武器的印象。与之对应的超时空采矿车则是效率速度的代表，追求更高回报的代价是资源采集过程中的高风险，“西木”希望利用这种经济区别在基本平衡性的前提下实现阵营差异化。但纵观历史，这种风险与效率间的权衡早有定数。

15世纪末，随着地理大发现不断拓宽海上世界，缺少强大王权及充足人力的荷兰为与强大的英国抢夺贸易市场，对自己的商船进行了大胆的改造。此前，典型的欧洲商船都设计了可以架设火炮的平台，水手均携带武器以防范沿途的海盗，而荷兰人则大幅削减了商船的武装，采用了甲板狭小内舱巨大的独特设计，既减低了船身的强度要求，降低了造船成本，又规避了一系列高额的税务，从而在运营成本上远远低于竞争对手英国，在海上贸易中取得了垄断地位，并赢得“海上马车夫”的美名。而“西木”对苏俄阵营采取重武装轻机动性的设计，无疑是陷其于不利。由于不同时期对方单位对己方矿车的威胁是不同的，故风险随时间在变，而收益却少有改变，利益与风险权衡之复杂，单方面用单位强弱加以平衡，不是制作方不想，实在太难了！从游戏设计之初，“西木”就从未尝试修订什么平衡性。



虫族独特的生产机制可以使其在初期没有压力的情况下建造更多的农民，之后无论扩张还是进攻都将握有主动权。这和《帝国时代》里中国在游戏开始多出几个农民而获得发展速率的大幅提高有异曲同工之处。相应的，虫族前期埋头于生产农民也给了神族地堡Rush、人族双BB压制的机会

谈到平衡性，不得不看看暴雪的《星际争霸》。《星际争霸》不但将资源种类减到了只剩水晶与气体两种，各族农民也只是贴图不同，唯一的区别可能就是人族的SCV多那么点生命值。但暴雪在同样的基础上开创了不同——虫族（Zerg）的生产方式。虫族的生产模式打破了前几例中农民依次建造的固定模式（无论是《帝国时代》的城镇中心，还是《红色警戒》独特的生产栏，在第一个采集单位完成前不能建造第二个采集单位）。在经过初期每隔几秒出现一个小虫的限定后，虫族可以用一个基地同时造下3个农民，意味着虫族的投资额度更大，通过更多更早的投入在中期获得比神族、人族更多的回报。因而在与虫族的对抗中，如果不能在中、前期给予Zerg必要的压力，不久将面对满屏矿与漫山遍野的虫海。高投资、高收入，当然还有高风险，不少虫族在打出GG前，手里还捏着自己永远花不完的钱。如何权衡投入与随之而来的风险，是每一位虫族玩家必须花费大量精力思考的。既然虫族在经济上占据了相对优势，对于其战斗单位的削弱也就可以理解了。即使在虫族胜利的战役中，战损比远远高过对手也是常有的，久而久之，数量成了虫族的取胜法宝。暴雪设计的微妙之处在于，虫族的高回报伴随着生存的高风险，即经济层面的差异在经济层面获得缓解，如何权衡这一切取决于玩家自身。而由于经济运作的不同，Timing、运营等理念亦逐渐加入到RTS的技战术理念中，RTS得以上升到一个新的高度。

“星际”获得成功后，暴雪又在RTS领域作出了另一项大胆尝试——《魔兽争霸Ⅲ》，其中不死族的设定首次将资源采集单位与战斗单位合并，独树一帜，也引来了不小的烦恼，使不死族相对其他三族在初期的扩张能力显著不足。不过“魔兽3”最大的特点是通过英雄理念，引入和独立于资源项之外的隐形经济——经验。早期投入较多战斗力可以获得更快的MF速度，从而更快地提升英雄等级，相应在资源、科技方面则会落后于同期对手。经验作为“魔兽3”经济层面的重要组成部分，各族的均衡自然异常重要，先前广受诟病的经验书（尤其出现在低级怪物身上）便是对这一平衡的巨大冲击，如果运气好，在前期的MF中获得一本，其意义不亚于资源多出了几百块，在游戏早期让对手可怎么活？从新近发行的《星际争霸Ⅱ》身上可以看出，暴雪正极力充实经济层的变化并修补不均衡。由于虫族加入女王，使得Zerg在投资方面的优势更大，为弥补差距，暴雪给人族加入了矿螺，相当于每隔几分钟送给人族240～270块钱，和虫族投资引发的风险一样，矿螺会挤占人族的战略武器——雷达，也为人族带来了风险，战斗的变化更加多元了。神族的加速宏机制与虫族相类似，但效果不如前者明显，在前期只能为玩家带来不足200的经济优势，星空加速更多的是带来另几个方面的变化，在此暂不做阐述。

如果将造农民称作投资，那么生产单位便是兑现。前者产生风险，后者消除风险，当然这是以削减最终收益为代价的。举一个极端的例子，两个人族同样一矿满运作，玩家A单兵营生产机枪兵，玩家B用9兵营造兵，如果中期玩家B选择进攻，玩家A必败。而如果等双方矿采尽了进行决战，玩家A便会多出27个枪兵，取得胜利。所有RTS都遵循造兵建筑越多则造兵愈快的设定，值得一提的是《红色警戒》系列的电力状况会影响造兵速度，是一项非常独到的设定。暴雪的作品基本继承了《帝国时代》用出兵建筑训练战斗单位的模式，例如在“星际2”中，虫族女王提供的虫卵为虫族提供了很高的生产效率，为弥补这一不足，人族有了双倍附件，神族有了星空加速，三族之间依然维持着微妙的平衡。

宏观调度层——运河粮道

公元前280年，在蜀地修整30多年后，秦大将司马错集结军力十万，战船千艘，取道岷江入长江，南下进攻楚国，在楚国商喻由于补给困难受阻。秦国训练士兵、征集物资的地点在成都，由成都到岷江渡口须经陆路50余里，给物资调度，兵源补充带来了极大的不便。这场失利让秦国意识到欲灭楚，修通水道是必由之路，于是着手修建举世闻名的都江堰。都江堰在有力地改善了蜀地的水利环境，提高四川农产量的同时，使岷江得以改道通过秦重要的兵源、物资中心——成都，为秦国的对楚作战提供了充足的物质补给。

快速的后援补充是保证正面战场战斗力，充分利用己方经济资源的关键。在RTS游戏中，补给主要体现在从兵营中训练的战斗单位能否迅速抵达战场，援军的运输速度是平衡对战双方攻守优劣的要门（之前普遍认识为防守方的优势主要体现在防御性建筑上，但一次次的经典战役表明：塔也是可以拿来进攻的！）。在一场发生在玩家A基地附近的局部战斗中，玩家B作为进攻方，必须面对一条漫长的补给线。玩家A距离己方兵营较近，意味着后续补充的单位可以更快地抵达战场，使得在一段时间内防守方具备兵力上的优势，这一机制缓解了稳妥发展经济方所承担的巨大风险，引导玩家向后期发展而非在前期过早地决战。同时，更快的补给意味着在争夺距离两个玩家都比较远的关键位置时，更快补给方会取得阶段性的优势。纵观各类主流RTS游戏，后援补充环节一直没有特别的设计，区别主要表现在兵种的机动性上——跑得快的兵能更早地投入战斗，形成强者愈强，弱者愈弱，利用短暂的兵力优势获得更大的突破。最早做出变化的是《星际争霸》中的虫族，传送坑道的设计让虫族在守备距离较远的资源点时能更快地输送援军，暴雪这一设计无疑在鼓励虫族玩家在中、后期勇敢、积极地扩张经济，更好地发扬种族特性。当然，在传送通道的设计上暴雪非常谨慎，传送通道必须建在粘液之上，而粘液又必须以基地为前提，使得此项利器更多承担着防守角色，在进攻端少有作为。时至《星际争霸Ⅱ》，暴雪意图在这个延续多年固定模式中引入变化：神族的传送科技、不再依赖菌毯的虫族传送通道，都是异常大胆的创新。从这一角度讲，“星际2”可以算作一款不同于以往任何作品的开山之作，但这一创新是否算得成功，还有待时间检验。

所谓“一寸长一寸强，一寸短一寸险”，传送科技使神族犹如一把锋利的匕首，能随时给予盲目扩张的对手以致命一击。伴随着地图增大，“星际2”的对抗体现出一种迥异的战术格局：其他两个种族在对抗神族时由于进攻补给线过长，纷纷转向经济型打法，由守转攻。虽然神族有传送科技，但背靠基地，依仗己方经济及战斗力的优势也不落下风，可谓扬长避短。

如果匕首对匕首，情况便完全两样了。在神族内战中，防守方前期没有任何领先，如果开矿无疑会在经济层面暂时处于下风，没了补给带来的补偿，在同样兵种的对抗中势必会处于劣势，这就可以解释在高端的PvP中频繁地出现4BG Rush、3BG闪烁追猎Rush的打法。道理很简单，一方投资引发兵力不足，另一方将这些钱全部兑现到前线，防守方要守住恐怕只能靠地形了，可偏偏无论是


通过MF获得经验，提升英雄战斗力，这一过程是“魔兽3”区别于其它RTS游戏的独特经济组成，与经济投资一样，它同时具备收益性与风险性





目前主流的神族内战打法，无论是3BG闪烁追猎、4BG强力Rush还是单不朽跳巨像科技，都有一个共同的特点，便是前期不开矿，由于传送科技的存在，投资于分基地建造的400水晶及多补的几个农民都将直接导致正面交战时己方兵力远少于对方，且拥有视野后传送或是闪烁无疑让防守方仅存的地形优势也彻底丧失了

闪烁还是强行传送都是无视地形的，防守方也就欲哭无泪了。暴雪给了神族玩家一把短刀，却使得神族内战时只能选择贴身肉搏，怎样解决这一难题，还得看暴雪下一步怎么改了。

对于虫族玩家，传送道仍具备很大潜力，最近的GSL比赛中"水果将军"建造传送道，将移动缓慢的刺蛇直接传到了前线，大大缩短了虫族补给线，给众玩家很大启示。运输优势的最大体现不在于玩家A从基地进攻玩家B的基地，而在于争夺距离玩家A、B均比较远的资源、战略地点，这样既可以发挥自己零补给线的特性，又可以利用较长的运输线削减对方战力，所谓以己之长克敌之短，就是这个道理。

具体征战层——克敌制胜

强秦横扫六合，扬名于后世的并非治理蜀地的旷世奇才李冰，亦非贯通南北东西的驰道、运河，而是一件其貌不扬却家喻户晓乃至被搬上银幕进军奥斯卡的武器——强弩。秦军装备有当时世界上最先进的远程武器——弩，射程可达300米，威力巨大的弩需要手脚并用才能拉开，通过一系列精巧的设计，如勾牙（类似于扳机），望山（瞄准设备）大幅提高了秦弩的射击精度。最考究的地方当属弩所用的箭头，秦军使用的三棱箭头取消了容易受风影响的翼面设计，取而代之的是一种类似弹头的流线型外形，不仅提高了准确性，大幅提升的飞行速度也使得箭支的杀伤力更强。装备有如此先进武器的秦国军队，辅以其标准化的武器生产，高超的铸造技术，在与中原各国甚至是北方匈奴的对抗中自然无往不利。张艺谋在电影《英雄》中对弓弩进行了近乎夸张的渲染，一方面表现出秦国军队作战的特色，另一面也透过秦弩展现出一股压倒一切的气势，在之前的一系列电影中是不常见的。

同样在RTS游戏中，玩家在讨论一个种族的特性或整个游戏的平衡时，往往跳过起决定作用的经济、运输层面，直接放眼于兵种对抗。关于兵种的设计几款经典的RTS名作也表现出了三条迥异的思路。第一条是以《帝国时代》为代表的兵种循环克制，大体可以细分为剑士克制枪兵、枪兵克制骑兵、骑兵克制剑士；掷矛手克制弓箭手、弓箭手克制步兵、步兵克制掷矛手；骑兵克制步兵、步兵克制骆驼、骆驼克制骑兵等等。兵种间的克制通常以攻击加成实现，微软通过庞大复杂的克制关系组成一条条由战斗单位组成的"食物链"，进而由"食物链"织成"食物网"，最终实现"平衡的生态系统"。这种设定的好处在于所有兵种的战斗力都是相对的，没有一个处于绝对的优势地位。但问题在于，处在"食物链"上的各个兵种的造价却有着天壤之别。需要大量黄金的单位如骑兵、马弓兵、强弩兵总是被极其廉价的长枪兵、投矛手、轻骑



兵克制，虽然本着贴近历史的目的，但在玩家激烈的博弈下，冒险投资高级单位的建造并不能获得稳定收益，因而玩家在对抗中，那些昂贵但性价比不突出的贵族单位就难有上场机会，微软费尽心机构筑的"平衡的生态系统"最终呈现在玩家眼前的往往是低级兵与中级兵混战，游戏的多变性无疑大损。

第二条思路与前一体系完全相反，以《红色警戒》为代表，表现出兵种的战斗力随玩家投入时间、金钱、科技的增加呈现绝对的稳定上涨，即高级兵对低级兵的绝对优



"星际2"中一片水晶矿24个农民满采，而在农民超过16个后，相同投资下的收益会减低，发展分矿可以避免这种情况出现。高达300的资金投入给了对手以进攻机会。高能矿虽然收益较大，但其距离对方更近的距离是对方的补给线缩短，己方的补给线拉长，对于防守越发不利



电影《英雄》为实现"世界级"渲染力，对秦国兵马之力，弓弩之强做了流光溢彩之极尽描写

势。玩家会发现，当拥有一大队光棱坦克后，敌军其他单位根本难以近身——要打？找天启来谈。这一设定被其它系列的玩家诟病为无聊的坦克大战，而喜欢该系列的玩家沉醉其中，乐此不疲，因为玩家投入的每一份资源，都能使己方战斗力获得稳步提升，只要把握好投资于风险的尺度，伴随着游戏的进行，玩家能慢慢积攒起一支高科技无敌军团。游戏的中前期有着丰富多变的对抗，后期则趋于单一，是"西木"这一极端设定的最终结果。

第三条思路的代表是暴雪，暴雪在设计方面有一项得天独厚的优势——题材。微软的《帝国时代》取材古代战争，历史为其提供了免费、大量的素材，也将其局限。每一项科技每一个单位都必须经得起推敲，以免落得笑话。《红色警戒》虽然构筑在一个虚幻的时代之中，但也是前后百十年的光景，虽然有着科幻氛围，但不能过于出格，步兵、坦克、舰船都是常规武器体系。暴雪的《星际争霸》与《魔兽争霸》则是建立在完全虚幻的时空上的，在这个时空里，挥动着翅膀的飞龙可以穿梭于神族宇宙舰队之间，小狗长对翅膀便可以跑得很快，步兵顶盾可以反弹风骑士的长矛，疾风步可以把己方单位挤出包围，只要暴雪自己能够自圆其说，那便是对的，任何强加在暴雪自己建立的世界之上的"科学质疑"都显得苍白无力。有了这一优势，暴雪便可以给一堆数据穿上外衣，而非给一堆外壳填入数据。完善的数据系统，是暴雪得以在平衡性方面铸造传奇的关键。在《魔兽争霸Ⅲ》中，暴雪引入了继承并超越《帝国时代》的攻击、护甲克制系统，通过普通、穿刺、魔法、攻城与无甲、轻甲、中甲、重甲的相互克制关系，辅以之前提到过的经验这一独特的经济系统，再加上各类魔法技能，维持着一个空前复杂的平衡体系。由于每个技能的效果无法完全用数值衡量，故"魔兽3"的平衡只能依据对抗效果及玩家提议不断做修改，到底什么时候称得上完美那便无人知晓了。相对"魔兽3"，笔者眼中"星际2"的平衡设定则更加粗线条，概念化。"星际2"的兵种平衡构建类似于"魔兽3"依攻防模式的交叉克制与《红色警戒》依资金投入的线性克制这两个模式的糅合。"星际2"的作战单位依科技数大致分为4层，第1层为机枪、小狗等初级兵；第2层为追猎、蟑螂等中等陆军；第3层为坦克、刺蛇等高级陆军以及飞龙这样的初级空军；第4层为终极陆、空军，如雷神、航母、巡洋舰等。按层数从低到高呈现出战斗力的稳步增强，高层兵种对阵低层兵种时往往呈现压倒性优势，如雷兽对机枪、雷神对飞龙。而在各层内部，则表现出明显的攻防模式克制，如掠夺者的攻击克制追猎、不朽者的防护克制坦克等。当然，各层兵种之间也存在有攻防克制，但由于战斗力的整体提升，克制效果并不那么明显。除此之外，为了丰富战斗，提升差异度，暴雪将兵种的伤害输出、机动性、射程、存活能力等几个属性有侧重地赋予了各个单位，如小狗主移动速度，蟑螂主生命值并有一定输出，刺蛇主射程与伤害输出，相应机动性便成为其短板。该细节在今年第1期《大众软件》的"极限竞技"栏目有较充分的阐述，在此略过。这种基本属性的差异使得三个种族既形成了各自的特色，又方便不同层的兵种的战斗力拉开差别，从而能在整体上既保证多变又近于平衡。通过一系列出色的设定，玩家大可以免去投资"大象"反被"老鼠"吃掉的忧虑，也不必担忧对战后期陷入无穷的"坦克大战"，可谓一举多得。

无论兵种对抗有多么完善，一切的RTS战斗都是建立在前两个层面——即经济层面与运输层面之上的。《星际争霸Ⅱ》首次让虫族在经济面占优，神族在运输上领先，人族在兵种层强势，真正实现了三个种族本质的差异。效果暂不论，敢于在《星际争霸》开创的所谓"完美平衡"身上动如此之大的手术，证明暴雪不是一个惯于"炒冷饭""走旧路"的公司，其究竟能否开辟出一条康庄大道，就得"走着瞧"了。P



浅论战略类网页游戏在战术层面的变化

■北京 键盘

其实所有的战略类网页游戏（以下简称页游）都分为战略和战术两个层面，而战略和战术是一个相对的概念，战略是目的、核心和理论；战术是方法、手段和技术。举例来说，像《三国演义》里的隆中对，“若跨有荆、益，保其岩阻，西和诸戎，南抚夷越，外结好孙权，内修政理”这就是战略层面，具体到火烧博望坡之类，便是具体的战术层面。而火烧博望坡，“博望之左有山，名曰豫山；右有林，名曰安林：可以埋伏军马”又是战略层面，“云长可引一千军往豫山埋伏……翼德可引一千军去安林背后山谷中埋伏……关平、刘封可引五百军……”，这便是具体的战术布置。而具体反映在页游中，又是一番什么情景呢。

一、早期战略类页游：重战略、轻战术

严格来说，早期的战略类页游基本没有战术可言，因为游戏根本没有此类功能或设置。那时候所有所谓的战术，都是玩家利用游戏规则，自己研究出来的一些技巧和方法，还是以Travian和oGame为例。这两个游戏的的战略性不言而喻，但在战术层面上，就显得过于简陋了。



万舰齐发，看似壮观，实际上只是你来我往的回合制而已

Travian统一象限、分村聚集都是战略层面的布置，但是战术呢？玩家只是把手里的兵派出去和目标玩家交战，具体怎么打，则交给服务器计算——服务器会计算进攻方的攻击力总和和防守方的防御力总和，一加一减，或者通过别的什么公式一算，OK，谁胜谁负立刻判定。玩家无法在其中进行战术层面的布置和安排。也就是说，在双方交战过程中，玩家是无法进行人为控制的。

oGame也一样，只不过它走了另一个路线，假如说Travian的战斗是即时制——一交战立刻出结果，那么oGame的战斗就是回合制，双方舰队你来我往，一回合一回合打。虽

然在战术层面上仍然乏善可陈，但进攻方玩家可以通过改变舰队中各舰种的比例，来达到额外的伤害效果（快速射击），而防守方则利用大量廉价的舰艇和炮台这种炮灰单位来抵抗这些额外的伤害。不管如何，玩家可以进行非常简陋的战术控制。

当然，玩家永远是最聪明的，他们利用游戏规则，发明出种种合法的战术，不过为了和本文所称战略和战术概念区分开，这里姑且称之为“计谋”，比如大量1兵的佯攻，混淆真正的攻击目标，比如FS（Fleet Save，舰队保护，当玩家无法抵挡强大敌人的攻击时，如何保护自己的资源与舰队的方法。也是当玩家不在线时确保自己舰队不被别人摧毁的方法）等等。但它们都不是本文所要表述的真正意义上的战术概念。

二、战术层面的革新：雏形

本人最早接触到的在战术层面上进行革新的页游是《魔幻三国志》——不过它在页游历史中未必是最早的。这个游戏引入了九宫格的概念，玩家可将不同兵种、不同数量的部队放置在九宫格内，算是一种非常简单的排兵布阵，不过它还没有阵型的概念，而且敌人的攻击是有规律可循的，一般默认都是先打前再打后，所以玩家倒是可以利用此点将防御力高的兵种放在前边，不过这些并不代表游戏有“盾牌顶前，长矛居中，弓弩靠后”等兵种搭配的概念。总之，这是个最为简陋的战术设计，玩家也的确稍稍有了一些发挥余地。不过受制于游戏相关的设置实在太少，而且游戏重心也并不在这个简陋的九宫格阵型上，所以这个九宫格战术并没有游戏中发扬光大。但无论如何，页游在战术层面的设计终于开始显露出雏形。

除了九宫格，有些西方奇幻类的页游出现了另一种强调兵种配合的设计思路。这些页游中可以生产若干具有不同基本属性、不同战斗功能、不同战斗方式的兵种，没有阵型、阵法的设计，而是强调在面对不同敌人时的兵种搭配，物攻、魔攻、物防、魔防、破甲、破魔、速度、暴击，以及星座、特技，是这些奇幻类页游最常出现的名词和属性。说到这里，想必很多玩家会联想到另一个传奇的单机游戏——《英雄无敌》。是的，这类奇幻游戏虽然现在来看在战术层面设计上还很幼稚，但随着技术的进步，它们很快就将战术层面发展成经典《英雄无敌》系列的战棋模式，而代表着中国古典战术层面核心思想的阵型/法，也随之大量涌现。于是，代表着西方奇幻的战棋，代表着东方仙侠的阵型、阵法，分别引领了战略类页游的两个不同的战术层面设计思路。

三、战术的两面：战棋和阵型/法

先谈谈阵型/法，阵型中外皆有，一般用在军队作战上，低级的什么却月阵、鹤翼阵，高级一点的有什么八卦阵、八门金锁阵等等，往往用来以少胜多以弱胜强，或者特别针对某个地形、兵种进行克制作战。而阵法则是地地道道的国产货，只出现在修仙情节中，而本文所要讨论的是战略类页游，这类题材一般不带仙侠玩，所以阵法的设计本文暂不再讨论，只说阵型。

而在战略类页游的阵型设计中，九宫格式布局仍然是最普遍、最常见的，这里以《七朝争霸》为例。在这个页游中，决定胜利的有三方面，一是装备，二是武将，三是阵型，装备自不必多说，有钱人当然是要搞一身极品装备的，没钱的玩家没有好装备难道就不行么？非也，武将和阵型的选择也一样重要。武将本身有各种技能，这个还算比较常见，而每个武将都有其各自专属的兵种——非常像《三国群英传》，但又有不同，兵种一是有克制与被克制的情况，这是最常见也是最基本的设计，比如枪甲兵可以对骑兵造成额外损害；二是发动特技，比如弓骑队可以发动会心一击，猛犸兵可以发动降低己方部队损伤的效果，三是与阵型配合，这个就算是《七朝争霸》比较有特色地方了，比如投石车可以攻击一列敌人，树冲车可以攻击一排敌人，而蛮牛阵可以攻击全体敌人。兵种特技与武将技能的组合，俨然形成一个战术层面上的配合，有输出的、有辅助的、有群攻的、有减敌方状态的。最后就是阵型，所有阵型的排兵布阵都以九宫格的形式呈


Travian的战报，完全是一锤子的买卖

《魔幻三国志》的九宫格式战术设计

奇幻页游已有了英雄、兵种的搭配和克制关系

《七朝争霸》中需要更加合理、有针对性地搭配武将与阵型的关系

千军万马——《七朝争霸》中的大军团作战

现，在小小的九格之中，任何一个兵力的安排，都将决定战局的发展。肉盾、输出、控制、治疗，只有在阵型中安排了对的武将，选择了对的阵型才能够发挥团队的最大战斗能力。比如月灵阵法，此阵像是英文字母“T”，它可以增加己方技能的伤害能力，这样就可以把主将安排在阵型中后，主要兵力在中央集结，前面顶住，左右两侧安排治疗和控制进行辅助。反过来说，如果你能了解到敌人出战的武将和阵型，再摆出与之相对应可以对对方进行克制的武将和阵型，那么相信每次战斗都将无往而不利。与其他的页游不同，装备的好坏以及兵力的多寡不再是决定玩家战斗胜利与否的关键因素，合理的武将搭配和正确的阵型选择，才是制胜的唯一道路。

战术层面上，武将技能与阵型效果的搭配应用在《七朝争霸》中的表现还算不错，也比较接近中国古代军事战争中对于阵型的实际应用。知己知彼，百战不殆，想知道自己侦察的真实性，以及自己排兵布阵的能力，只有在战斗结束后才能知道。

而战棋类页游大都是西方奇幻式的居多，尤其是大量模仿《英雄无敌》的页游，在进入战斗后都会进入战棋模式。战棋模式相对于阵型模式，其最大的优点就是每场战斗都可以自己控制，有耐心的话即便越级挑战，一样可以做到无损胜利，成就感比较强，玩家也不会指着电脑骂街——电脑智商太下等了！现在中国古典背景的页游也逐渐出现了战棋模式，但由于正统的中国古典战略类页游根本就不会出现飞行兵种，所以在兵种设计和战斗效果方面仍然显得有点力不从心。



正确选择各种阵型是非常重要的

四、阵型vs战棋

阵型模式的最大问题就是自由度有限，对方摆个中庸的攻守兼备的阵型，在实力相差较为悬殊的时候，你是没有任何希望获胜的，而在实力较为接近的时候，你的胜败全都交给了上帝掷骰子，交给了电脑的那些随机数，也许对方多一个暴击，你就从本来的险胜变成惨败。在这种运气和随机数面前，武将搭配、阵型的选择都成了浮云。只有在出现有一方是明显摆出了完全克制另一方的武将搭配和阵型后，才会出现以少胜多以弱胜强的战斗。所以，侦查和预判，在战斗不可控的阵型模式中变得尤为重要。

“英雄无敌”式的战棋设计，每场战斗都指挥的话挺累的



中国古典风格背景页游下的战棋设计



阵型比较接近中国古代战争的实际情况，当然，只是接近而已……距离真实还差得很远

而战棋模式的问题出现在高自由度后繁琐上，对于单机游戏来说，无论剧情模式还是随机地图，怪物的总体数量是固定的（到后期每月随机刷新的野怪可以忽略），玩家还是很有兴趣钻研并享受无损带来的乐趣，最重要的，如果发生了随机意外，玩家可以随时调档重新来过。但页游就不一样了，玩家每天都要面对大量和玩家同步增强的怪物，如果每场战斗都是自己指挥，怕是玩家都要累死了，但如果交给AI指挥，每次又都会出现不大不小的损失，初期会让玩家心疼不已，后期又会让玩家恶心不已。而且页游又不能调档，一旦出现意外，尤其是喜欢突发奇想兵行险招的玩家，就会造成巨大损失。而战棋游戏的乐趣就在于奇、险，稳扎稳打的战斗……那人脑和电脑有什么区别呢？

不论是阵型模式还是战棋模式，它们如果和人民币结合得过于紧密，那么就不是太美妙了。如前文所说的阵型模式，玩家选择了正确的武将搭配和阵型，那么进攻将无往而不利，但如果你面对着是由人民币武将和人民币阵型共同构成的坚固防线，那么你的免费武将和免费阵型将会遇到前所未有的打击，而这一切，都要看厂商的平衡性设置和“黑心”问题。

阵型和战棋，并不是战略类页游在战术层面上的最终形态，就目前而言，这两种模式都是回合制，那么以后是否会出现即时制，或者半回合半即时制的设计？甚至是一种全新的混合式设计？战略类页游会不会出现战略、计谋、战术多个层次的完美配合？这都难说得很，但最终，机会还是把握在那些具备创新意识的并能成功付诸实施的厂商手里。P

中国网络游戏的收费模式及其变迁

■北京 小刚刚

为什么网络游戏最终取代了单机游戏（至少在国内如此）？网络游戏和单机游戏的区别是什么？这些年来网络游戏发生了什么样的变化？所有这些看似答案不同的问题，实际上都可以用同一条线串联起来，那就是“收费”。网络游戏收费带来的巨额利润更受厂商青睐，因而最终取代了单机游戏；比起单机游戏来，网络游戏更能与盗版对抗，也拥有更广泛和长远的收费空间；多年以来，网络游戏在收费方面的进化比其研发技术更加突飞猛进。自始至终，“收费”都在伴随着网络游戏的成长和发展。

我们没必要说些冠冕堂皇的话，网络游戏和其他产品没有本质的区别，只要市场存在，只要厂商存在，追逐利润就是一种再正常不过的行为。从前我们计算单机游戏的利润很简单，了解一下发行量、价格，再计算一下成本，利润就能算出个大概齐。而网络游戏则不那么容易估算利润，你很难确切了解一款网络游戏的真正用户数量，更不要说活跃用户数、付费比例、ARPU值。不过大多数人至少信奉一个道理，那就是注册用户越多的产品就越赚钱。可惜，这“公理”现在也不那么靠得住了。我们能看到一些用户数量众多的网络游戏或SNS社区，除了一些广告外，很难找到它们的直接收费点。这就让我们想起一句老话：不赚钱的繁荣都是假繁荣。当然，这并不是说它们就是失败的项目，因为我们无法将其他“看不见的”收入计算在内。

让我们回到网络游戏的收费问题上，多年来，网游收费经历了“免费-收费-‘免费’”的螺旋式历程。在具体的模式上就是“时长卡-包月（年/季/日）-道具”收费。如此花样百出的收费方法，完全是针对更为花样百出的用户人群。有人为这些网游厂商的衣食父母进行了细致的分类：





网游完成了从点卡消费到道具消费的过渡

主动付费型用户

核心型付费用户：对于任何消费商品、消费活动悉数参与，从不衡量支出的金额和收到的回报是否成正比。对于此类用户来说，满足他们内心需求的已经不仅仅是类似“虚荣心”、“优越感”这些方面，他们更加追求的是花钱这一过程带给他们的喜感。

活跃型付费用户：对于任何消费也都持有很高的热情，但苦于经济实力有限，所以当支出需求大于支付能力的时候，他们还是会对消费后的回报进行性价比的衡量。一旦他们的某次消费收到的回报超出了他们预期的性价比，他们会从心理上有极大的满足感。

围观型付费用户：这类用户是典型的围观类用户，因为缺少支付能力，所以仅仅是对游戏中的高端道具或高端营销活动表示出兴趣，而不去参与。对于小额度支付要求的抽奖活动以及折扣类活动的关注度相对更高，一旦有可支付的金钱时一定会优先在这类活动中投入。

诱导付费型用户

理智型付费用户：他们并不是狂热的消费者，但只要有可以让他们心动的支付理由，他们还是会投入大量资金在游戏中。对于官方的营销宣传他们会反复琢磨推敲，确认是可以获得很好的回报或可以满足他们心理需求的活动后，他们才会去参与。

非活跃型付费用户：精打细算的一类用户，想要让他们掏钱，不仅仅是要引发他们的消费兴趣，更重要的是不可以越过他们的支付上限。一旦超过他们可支付的上限，他们会表现出漠不关心甚至抵触。滥情型的促销折扣也不是这类用户的关注点，他们需要每一次消费都是精品。

游离型付费用户：他们会在长期游戏中，偶尔产生一两次的消费行为，但这种消费行为并非经过他们深思熟虑的，而是在机缘巧合的某个广告语的诱惑下或是在某些强烈的需求刺激下产生的。消费对于他们来说是一个很疏远的概念，既不排斥，也不热衷。

抵制付费型用户

可挖掘型付费用户：此类用户主观上对游戏付费这一现象并不支持，所以大多数陈词滥调的营销活动是很难打动他们的。如果想让这类用户乖乖掏钱，首先是和他们在价值观上产生共鸣，如果他们真的认可某个道具的价值了，他们还是可能进行消费的。

待转换型非付费用户：通常情况下这类用户在任何游戏中都不会去进行消费行为，他们并不是对游戏内的商品不感兴趣，而是认为为游戏花钱是不值得的事情。除非他们对某个游戏产生了很深的感情时，他们才会考虑进行一定的付费。

固执型非付费用户：本身就不具备消费能力的同时，他们对游戏内消费还有很强的抵触心理，就好像吃不到葡萄说葡萄酸一样的道理，这类用户通常不仅会对游戏消费表示毫无兴趣，甚至会对官方的一些营销类活动表示很大的抗议。引导这类用户在游戏中进行消费行为所需要的成本会相当高，往往得不偿失。（笔者大概就属于这一型）

不要以为上述这些经验得来容易，这是无数厂商经过长时间的调查、尝试、竞争、淘汰总结出来的。在他们得知这些宝贵的经验之前经历了一个漫长而痛苦的过程。网络游戏在诞生之初并没有明确的定位，由于网络环境还不成熟，收费也只是想想而已。大约在十几年前，国内少数能够上网的人都沉迷于MUD之中，那时一





论起国内早期几个著名网游，《万王之王》和《石器时代》必然要名列其中

种免费的网络纯文字游戏，虽然它如同三叶虫一般简陋，但也已经让人感受到网络游戏的无穷魅力。《网络创世纪》（UO）作为第一款成功的图形网络游戏，在西方掀起了真正的网游风潮。只可惜UO红遍西方的年代，国内的网络环境及游戏行业环境还不足以支撑它的运转。因此，UO最初是以私服的模式进入中国，国内私服糟糕的服务和不靠谱的收费最终葬送了UO，这是笔者至今都遗憾的一件事。

可喜的是，国内网络环境的发展快得惊人。2000年，雷爵的《万王之王》成为中国大陆第一款正式运营的图形网络游戏，而华彩软件公司则从一开始就展现出商人的智慧，开创了一种双重收费模式，即月卡+人物卡收费。《万王之王》的用户并不能随意创建游戏人物，他们必须花费18元购买人物卡，这在现在看来简直丧心病狂”，但对当时还处于懵懂中的玩家，完全可以接受！《万王之王》打开了中国大陆的网游之门，而国内第一款真正够资格称为成功的网游当属“万王”之后的《石器时代》。《石器时代》不仅是后来所有回合制网游的开山鼻祖，同时也是整个中国网游收费模式的第一个大试炼场。《石器时代》首先开辟了点卡计费模式，这成为之后相当长一段时间里网游的基础收费方式。随后《石器时代》又针对活跃用户推出进化版包月卡。后来，杀鸡取卵式的收费道具和赌博式的随机收费道具又让







从《巨商》到《热血传奇》再到《梦幻国度》，免费网游的大潮势不可挡，席卷全国

运营了3年的《石器时代》海赚了一大笔。运营商北京华义公司显然不满足于《石器时代》一款产品，其后又推出了不少新的网游，也因此创新性地使用了平台收费概念。遗憾的是，公司决策者的独特眼光和经营理念令坐拥70%市场份额的华义惨淡收场。如今回顾《石器时代》和华义的历程，就是一次中国网游收费历史的缩影。

在那之后，单机游戏逐渐退出国内市场，网络游戏竞争日益激烈。众多厂商在竞争中逐渐摸透了用户的消费心理，意识到超前行为的重要性。2004年，游戏橘子宣布《巨商》永久免费，2005年盛大公司的《热血传奇》和《梦幻国度》也宣布永久免费，一股“免费”的多米诺效应在国内网游界推开。如今我们都知道了，所谓“免费”只是以退为进的策略，现在市场上已经很少能看到不“免费”的网游了，而每年游戏行业产值都在打着跟头往上翻，其中原因不问自明。尽管如此，我们仍不得不佩服最初开创“免费”模式的人。时机这个东西错过了就很难再弥补，但有些人天生就拥有制造机会的能力。这句话就是冲着史玉柱这样的人说的。史玉柱的营销理念已经超越了行业的藩篱，不管是脑白金还是网络游戏，对他来说都是一样的。在“免费”这个噱头上，史玉柱虽然不是玩得最早的，却是玩得最狠的。《征途》打出“第一款真正的免费游戏”招牌，提出零消费、透明消费概念，其信用卡式推出“先体验后付费模式”，令玩家欲罢不能，“开箱子”收费模式之霸道迫使有关部门不得不明令禁止。《征途》对非付费玩家也不轻易放过，《绿色征途》宁可放弃绝大部分收费，也要拢住用户，你就是不捧钱场，也得给我捧个人场！

如今，网络游戏收费模式趋于稳定，市场上90%的网游是“免费”网游，也就是靠销售虚拟道具盈利，只有少数产品还坚守着时长卡收费模式。不过你可不要以为这是性格原因，谨记，无论哪种方式，厂商都是遵循利益最大化原则。对于厂商而言，采取哪种方式收费也确实是很头疼的问题。大家都清楚，玩家玩游戏的目的无非是获得某种满足感，收费道具虽然可以很大程度上满足用户的需求，但它也是一把双刃剑，存在合理性和逐利的矛盾。销售过于强大的道具会严重影响游戏平衡，无异于杀鸡取卵；而不弄出点够劲儿的家伙，又激不起用户的购买欲望。这就需要游戏厂商不断试探用户的底线。再看那些至今还坚守时长卡的产品，《魔兽世界》《完美世界》《永恒之塔》《梦幻西游》等，都是以内容引导为主的精品产品（或者至少是自认为的精品），这样的产品采取时长收费反而是最合理和稳妥的。





《征途》捧钱场，《绿色征途》捧人场

最后，我们再解释一下看似最不合理的“绿色版”网游。所谓“绿色版”网游就是指那些放弃了时长收费和99%的道具收费的游戏，它们也有自己的存在价值。“绿色版”网游的基本理念是减低单笔消费，扩大消费人数，这是一种扩大用户基数、笼络人心的战略。在网游垄断还未形成之前，笼络用户是一种拥有长远眼光的表现。

了解中国网游收费的历史和变迁，或许并不能为我们这些玩家增添多少游戏乐趣（相反可能还会倒胃口），但了解事实终究是每个人都希望的。有时，我们甚至可以通过收费模式背后的动机了解到一款游戏内容的走向，从而在游戏中向其他人吹嘘说：嘿！你信不信，他们下一步就要在这里收费了！P

■北京 舞拉拉

国产网游制作小组访谈记
——苏州蜗牛之《九阴真经》

《九阴真经》是由苏州游戏蜗牛开发并负责运营的一款国产网络游戏，游戏凭借无等级、创新PK系统、在线江湖等一系列武侠网游新元素，还原了一个真实的武侠江湖世界，获得如“2010大众软件百合奖最受期待的网络游戏”等多项大奖。下面，本编辑部就一些玩家比较关心的问题采访了《九阴真经》的开发小组。

大众软件：简单介绍下《九阴真经》的特色，这些特色所代表的意义都有什么？

开发小组：我们一直说《九阴真经》是“真武侠”，那么我们不妨就从这三个字上来概括这款产品所蕴含的游戏特色：

首先说“真”。在《九阴真经》中，我们将真实还原一个具有浓郁人文背景的中国明朝社会。玩家除了饮酒比武之外，还需要演绎好自己的人生。如果不想深陷武林，玩家也可以选择琴师、棋士、书家、画师、舞姬、花匠、茶人、媒婆、卦士、唱戏、说书、乞丐、杂耍艺人等等一系列的真实市井职业。以小见大，玩家只要在这个游戏世界中生存着，就能触摸到一个实实在在的江湖，即便不懂武术也依然有一席之地。

其次是“武”。在《九阴真经》中，玩家将会首次接触到在武侠书中常听到的“套路、招式、内功、经脉”等概念，不仅可以拥有水上飘、梯云纵等绝世轻功，更能练就降龙十八掌、天山折梅手、六脉神剑等至尊武学，甚至还能接触到易筋经这样的密宗心法。并且，游戏还提出了“无等级”这个概念的创新，没有了等级，玩家缺失了衡量人物属性的简单标准，恰恰能把古人对“精、气、神”的诠释完美的带入进游戏的PK系统，在此基础上重新规划建立出一个写意的东方特色玩法，让游戏情节和人际关系也能够变得和武侠小说中一样扑朔迷离，很好的和其他只用等级和装备说话的纯数据换算网游区分开来。

然后是“侠”。在《九阴真经》中，我们根据中国“侠”文化的精髓，设计玩家所扮演的江湖人物将不仅是仗剑天涯一心只为寻找宝典秘籍的武学者，还将是最基本生活的组成部分。玩家除了身为各派弟子外，也会拥有各自的社会身份和地位。以此给玩家提供高自由度的多线成长模式，让武林世界显得异常缤纷和真实。更为有趣的是，所有玩家在离线的时候其角色还会在游戏中继续被系统托管进而成长，并与其他在线玩家发生剧情互动。





《九阴真经》的山山水水，街道人物，尽显国产武侠风采

大众软件：制作人最初的构想和创意分享都有哪些，对真武侠的认知又有哪些？

开发小组：我们这代人基本上都是翻着金、古、梁的书长大的，很多经典桥段即使看过很多

遍依然还是爱不释手。通过对传统武侠文化的理解，我们认为江湖的核心莫过于"快意恩仇"、"笑傲江湖"这八个字。武侠世界首先应该是自由和包罗万象的，它是由形形色色的生活方式所组成的，现在很多游戏商往往都局限于拿单一的成长体系去构建整个武侠世界，这就注定了失败。武侠迷们需要的是整合的视角，一个融合纷繁多样生活体验、江湖奇遇，甚至是文化表达的大武侠，真武侠。玩家在这个武侠世界中可以为国前抵万军、死战沙场，也可以三五好友对酒当歌、大块吃肉，这样的游戏世界才是一个有血有肉的江湖。

大众软件：《九阴真经》的研发中是否遇到过什么困难，如何克服它们的？对《九阴真经》感觉还有什么不足，以及如何去完善它们？

开发小组：因为我们制作的题材是基于古代中国的社会背景，所以我们的美术设计理念自然是结合现代人对画面的审美，来传播中国文化。玩家进入游戏后就会发现，《九阴真经》的画面非常具有中国风，是严谨中透露出淡逸，整体风格更是以中国绘画的线条和点为基础来掌握画面走向的。正是基于对历史的一份尊重，我们在游戏中对山姿水态、昏晓阴晴的变化也做了细微独到的描摹，无论是略带几分禅思玄意的青松石庭，还是烟云缭绕中透着丝丝浑厚的高山古刹，亦或是鳞次栉比、花红柳绿的名城繁都，我们都尽心地去完善细节。甚至这些场景中的花草鱼虫、亭台楼阁也将不再是死板的幕布，而是可以真真切切地与玩家发生互动，你可以临溪垂钓，也可以伐木生火，更可以拆毁殿宇。在《九阴真经》里玩家会惊喜的发现，一副秀美与壮丽并重的明朝盛景将真实地围绕在他们身边，任何不起眼的物件都会凭由玩家的行为而发生改变，就和现实生活中一样。同时为了更好的还原各地特色文化，我们还根据不同文化加入一些地域的特有建筑风格。

而另一方面，由于《九阴真经》对于蜗牛，对于中国网游企业来说，都是一次无前人模仿的全新探索，所以面对的困难是前所未有的，但越难的事我们越坚持，这是蜗牛的一贯执着和用心。为了能更好的还原"真武侠"，构建一个庞大而真实的江湖世界，势必要求在创作伊始，就博采众家之长，这在之前我也提到了，从翻阅古今武侠资料到名家大作，从文本资料的收集到跋山涉水获取真实的武侠资源，我们都下了很大的功夫。尤其是为了实现北至西伯利亚、南至大理这样一个超大的场景，MAX这些软件显然已经无法实现这个功能了，我们还必须自己定制工具和配套的模块。其中为了在游戏里突出中国山水所独具的险峻，我们还要花很大的功夫去做那种近似于90°的悬崖，而这在同类产品中基本上是看不到的，这都是需要我们一点点摸索着前行的。

大众软件：当前国产武侠网游难以真正做出成绩，你们认为其原因主要在哪里？

开发小组：目前市面上的大部分网游，都过度商业化，很多开发商和运营商都忘记了我们所从事的是文化创意产业这一本质，尤其是武侠题材网游的粗制滥造，让这几年大众在对武侠文化的认知上也产生了很多负面影响。有时候想想当年我们初入游戏行业的时候，开发人员最关心的问题都是玩家爱玩哪种玩法，但现在更多的恐怕是在谈玩家怎么会付钱，整个行业唯利是图的风气使然，而武侠作为一种开发难度比较高的题材，在盈利和风险的考量下，即使有雄心壮志的厂商在效果未知的创新设计面前往往也都会望而却步，依然选择回归老套的欧美魔幻玩法，这就导致了很多伪武侠产品的泛滥。而另一方面，国内网游行业创新能力不够、抄袭风气盛行也是阻碍武侠网游做出成绩的一大顽症。现在很多网游厂商都缺乏自律性和高标准要求，他们并不真正地去为玩家创造新的东西，而是从他人成熟的模式中去挖掘市场，在这样的研发心态下，自然不可能会出现好的作品。好在现在的用户识别能力有所提高，玩家中希望看到创新作品的呼声也日益高涨。

大众软件：国产武侠网游和韩国武侠网游都有哪些差距，《九阴真经》又该如何应对呢？

开发小组：每个国家的文化都具有独特性。虽然韩国和中国同属于一个文化圈，但是两者对"武侠"概念的阐释却是完全不同的。韩国和日本一样深受西化影响严重，其所谓的"武侠"网游就存在有很多局限性，它的重点不在我们所说的对"侠"这个概念的阐述上，反而是一种近似于西欧骑士精神的个人冒险和英雄主义。而中国的武侠原型最早则来源于春秋战国时的刺客，正所谓"侠之大者，谓之刺客"，也许他武功不是很行，但可以为了一句承诺，舍生取义、赴汤蹈火就是侠，这种中国人独有的精神既有别于日本武士道，更有别于韩式重"武"之"侠"。因此，中国武侠题材有其独特性，并不会受到没有可比性的韩国武侠网游影响。而在《九阴真经》的研发上，我们也希望这部作品能成为最好，最真的一款国产武侠网游，蜗牛十年技术的积累和文化沉淀为此更是提供了很好的平台：

大众软件：感谢您接受我们的采访，最后对玩家或行业有什么话要说么？

开发小组：长期以来，《九阴真经》玩家居高不下的热情和期待，其实给我们也带来了很多压力，不过同时我们也更多地感受到了用户的共鸣，这就意味着在创新的路上我们拥有了更多的同路人。毕竟对于目前国内网游市场现状而言，能称得上成功的3DMMO作品可以说还没有出现，更多的是继承了2D产品的游戏习惯，要想在这方面突破，整个行业还都在试水中，我们希望《九阴真经》能最先取得成功，也更希望广大玩家能多多关注国产原创武侠网络游戏，给予我们理解与支持。谢谢！


蜗牛工作人员的欢乐合照



本期评测游戏



盘古战纪



2D仙侠类网游，2D背景还算过得去，但由于角色形象较为粗糙，再加上角色的移动和战斗动作非常僵硬、非常不连贯，所以整体画面感觉并不太好，像是十几年前的游戏。游戏的任务设计较为一般，基本都是点对点找NPC跑路，自动寻路系统表现也不是很好，经常会在某个经过的NPC身边卡一下。游戏界面上的功能按键较为诡异，一般网游的功能按键要么缩成一排/行，要么整齐地码成两排/行，但本作设计者不知道是怎么想的，居然做成一排半——估计开始是一排，后来又增加了几个功能，按键没地放，只好就直接先堆在上边了。另外，虽然游戏背景是中国古典仙侠，但是NPC经常会冒出一些“元素融合”“魔法”之类只会在西方奇幻游戏中才会出现的名词，而在充满仙侠特色的小怪中也会混着史莱姆……很是怪异，让人感觉这就是个赶工之作，根本没有细节可言。更让人惊奇的是游戏的无双系统——玩家打怪会积攒无双值，满了以后就能放大招，这本身也算是个挺有意思的设计，可在角色攻击力只有两位数的时候，一个无双技能的伤害就能上万，还是群体的。就算是无双技也不能如此夸张吧，平衡性去哪了？游戏整体而言没什么特色，像任务、技能、画面之类最应“保值”的系统做得反而有所倒退。



官方网站：	http://pgzj.online-game.com.cn/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	封测
制作公司：	龙图智库
运营公司：	天航网络
推荐度：	浪费时间

倩女幽魂Online



准3D仙侠类网游（无法旋转和仰俯视角），角色形象和背景画面都颇为精美，角色移动和战斗动作流畅，操控比较舒适。游戏的战斗系统像极了“暗黑2”，包括左右键的技能控制、装备掉落拾取、装备属性（有孔）等等，野外有各种瓶瓶罐罐可以敲碎了出装备，甚至还有个模仿宝盒进行装备道具合成的乾坤袋系统。就是不知道有没有MF系统……而游戏在人性化方面做得也很不错，比如所有装备都有个评分系统，玩家在判断两件同级别的装备属性是更加方便。而在非战斗系统之外，游戏的核心还是传统仙侠类网游的那一套东西，包括任务、宠骑等，两者融合的比较不错。任务设计的也不错，打怪、跑腿、故事相组合，中间还会穿插中国古代故事和过场动画。不过有点让人郁闷的就是任务要求杀的怪都很多，一般都是10到20个，加上杀怪经验较少，没有自动挂机，怪物打久了颇感无聊——像这种以任务经验为升级主要手段的网游，需要打的任务怪数量意思意思也就行了……游戏的另一个特色就是变身系统——七十二变，玩家杀掉某些特定的怪物会拾取到此类怪物的魂魄，然后就变成它们的样子，只是这个系统算不上是原创，只能是给玩家带来一点小乐趣和满足一些收集爱好罢了。



官方网站：	http://qn.163.com/hi/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	内测
制作公司：	网易游戏
运营公司：	网易游戏
推荐度：	比较推荐

天镜



3D仙侠类网游，角色形象和背景画面都还不错，角色的战斗动作流畅，技能释放非常华丽，属于比较难得的在游戏初期就能放出华丽大招的网游，只是角色的移动颇为怪异，有点小碎步的样子，感觉不是太好。装备、任务做得中规中矩，既没有有特色的亮点，也没有明显的缺憾，背景音乐倒是显得颇为雄壮。不过相对于本作刻意营造的开阔、大气的游戏环境氛围，游戏中玩家的视角距离就显得有点太近了，只能看到周围的近景，除了站在斜坡

上，玩家很难有机会领略周围的环境。此外，游戏中的背包设计得过于小家子气了，包括人物、技能界面在内，图标都做得特别小，拥挤在一起，看起来有些乱七八糟的感觉。游戏总体制作中规中矩，没有什么特别的特色。



官方网站：	http://tj.woyou.net/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	内测
制作公司：	天境轩
运营公司：	天境轩
推荐度：	一般推荐

苍茫世界

2D带有东方背景的奇幻类网游，画面比较一般，2D背景还算凑合，但是怪物和角色形象制作的不算太好，搭配起来并不算协调，整体效果感觉是个10年前的游戏，角色移动和战斗动作稍嫌僵硬，而技能效果则倒退了至少20年，既粗糙又不协调，而背景音乐简陋得让人昏昏欲睡。游戏的自动寻路和自动打怪系统都不算太好，去打怪时自动寻路有时会带你到一个没有任何怪物的地方，自动打怪时，由于怪物数量少密度低且刷新速度也慢，系统更不会主动移动角色进行找怪，导致挂机打怪效率很低。任务系统也不算太友好，去做任务可以点击自动寻路，但是交任务却需要打开任务列表界面才能自动寻路到NPC那里，比较麻烦。总之，本作在系统上没有什么特别的特色，一切功能都做得中规中矩，但是游戏在细节和人性化的表现上显得十分差劲——很多功能明明可以做成一步到位的效果，却偏偏要多一个步骤。



官方网站：	http://xlwz.gametop.cn/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	公测
制作公司：	悠乐网络
运营公司：	悠乐网络
推荐度：	浪费时间

新石头记OL

2D回合制仙侠类网游，游戏以《红楼梦》为背景，所以经常会出现一些耳熟能详的NPC，比如甄士隐什么的，但是搭配上玉兔、人参精什么的，有点《红楼梦》《西游记》混合版的感觉，略显不伦不类。游戏画面是Q版风格，背景画面清新，色彩艳丽，角色和怪物形象可爱，但游戏画面只有800×600和1024×768两种，所以界面显得比较拥挤。角色的移动略显迟缓，此外由于是2D画面，所以角色在移动时会出现横移的怪异现象。游戏的战斗采用踩地雷式，由于游戏的自动寻路系统比较不错，再加上自动战斗，所以打起怪来倒也不是显得特别繁琐。游戏的任务系统也是中规中矩，在和NPC对话时会触发动画效果，有些不太能适应，而有些任务来回跑路的距离颇远，等待的过程有些无聊。



官方网站：	http://www.stjol.com/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	内测
制作公司：	逸海情天
运营公司：	逸海情天
推荐度：	一般推荐

抗战英雄传2



2D“武侠”类网游，游戏背景虽然放到现代的抗日战争时期，但其系统核心来说，还是受到武侠类网游的影响——只是没有明显的魔法或法术痕迹。在抗战背景下，游戏的很多设置显得有些脱离实际，比如骑着自行车（坐骑）到处窜，比如抗日根据地外边游荡着大片的日本特务——离他们几米开外的就是站成队列的眼里只有木桩子的八路军战士。只是从游戏性角度而言，似乎也只能这么做了。游戏画面相当简陋，特别是人物选择界面，感觉就是把320×240的图片硬拉到1024×768，巨大的马赛克和锯齿让人难以接受。角色移动比较僵硬，攻击动作勉强还算流畅，但技能控制就比较繁琐了。另外不知道是服务器还是网络问题，延迟非常严重，掉线卡机现象非常频繁。顺便说一句，游戏在登录界面的背景音乐确实“雄壮”，但其实那是“变化版”的《苏维埃进行曲》——“红警3”的背景乐……总体而言，游戏只是一款顶着抗战的背景，本质上仍是传统武侠风格的网游，背景上来说没有把抗战的主旋律特点体现出来，游戏性上来说也没有什么特别有特色的地方。P



官方网站：	http://kz2.zqgame.com/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	封测
制作公司：	中青宝网
运营公司：	中青宝网
推荐度：	不太推荐

DRAGON AGE II

龙世纪Ⅱ

■福建 风梦秋

为什么要玩这款游戏

如果说喜欢传统RPG式的一代玩家可能会对《龙世纪2》有些挑剔的话，那么对于我们这些了解WOW多过辐射异域的普通玩家来说，其实2代的“动作化”会更有吸引力。好茶是需要慢慢品的，这年头没有多少人有耐心坐到品出一款游戏的内涵为止了，酷炫狗血都是必需的。一脸大胡子但眼神却很温柔的霍克已经足以迷死少男少女，战场上各种特写，风驰电掣地冲锋，挥舞大剑撕裂敌人坚硬的身体（不是那种砍瓜切菜削纸片的感觉，而是在爆发时靠强大的力量穿透阻滞的实实在在的感觉），墨汁飞溅（你知道的），那种爽快感不输给任何动作游戏大作。而对话采用直观的对话轮形式，通过绿叶、笑脸面具、心、拳头等图标就清楚各种选项的意思，不用费劲阅读，也没有大段的文字，很多情节主要是通过动画，以及人物细致的表情来表现，很多时候可以表达用文字很难表达的意境。游戏中有很多有趣的细节，比如霍克替艾芙琳约多尼克而她却没有出现时，两个男人坐在酒吧无言以对的尴尬场景是相当的妙。而很多时候队友会以泡泡的形式在走路时聊天，不仅能让你更了解他们的性格和经历，而且其中很多拌嘴和吐槽都相当的给力。玩过这款游戏，一个新玩家都会对整个系列产生兴趣，那么Bioware和EA的目的也就达到了。

良品 总评 7.9

制作	BioWare
发行	Electronic Arts
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.3
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.0

基础要点说明

1.战斗中可用鼠标逐个点击队员控制，或用F1～F4快速选择，或圈选/Ctrl+A选择全队后右键点击敌人攻击。每个队员有预设的战斗策略，也可以手动调整。在需要时可以用空格键暂停布置跑位。

2.角色的基本属性有：力量（Strength）提高战士的伤害，也提高所有职业的韧性，降低被击退和点燃的几率；敏捷（Dexterity）提高盗贼的伤害，也提高暴击的几率；魔法（Magic）提高法师的伤害，也提高法术抗性；灵巧（Cunning）提高所有职业的防御力以及暴击伤害，还提高盗贼的撬锁和拆除陷阱能力，每10点一

级；意志力（Willpower）提高法师的法力和战士/盗贼的耐力；体格（Constitution）提高所有职业的最大生命值。如果开始不知道如何分配点数的话，只要按照装备要求来就好，比如一把双手剑需要31力量和31体格才能装备，而一把法杖需要29魔法和29意志。


霍克和他的法师妹妹贝瑟尼

3.升级会得到天赋点数，可分配到技能（Abilities）树上，除了每个职业都有多种共同的天赋树外，每个角色还有各自专有的天赋树。在低难度下队伍组成可以比较随意，开始建议主角选择双手大剑战士，这是游戏剧情默认的设定，而且双手剑可以砍到多个敌人，清怪也更方便。困难或更高难度就必须事先考虑好队伍的搭配了，比如艾芙琳因为个人天赋是最适合担任坦克的，而能够胜任治疗的就只有安德斯或主角自己，队伍中又最好有一个高灵巧（不同级别的宝箱分别需要10、20、30、40）的盗贼负责开锁和解除陷阱，如果不想带瓦里克或伊莎贝拉，主角就只能自己做盗贼了。

4.游戏剧情发展会依据你所选择角色的职业和性别进行，完成各种主线、支线时做出的选择也会有不少差异，比如当主角是战士或盗贼时一开始弟弟会死掉，如果是法师的话妹妹会死掉。本攻略基于主角是男性战士的发展，关键选择会尽量说明不同选项的影响，但限于篇幅和时间，不可能完全覆盖，玩家游戏时可根据自己的喜好来选择，如果在意同伴友好度的话，针对他们的身份和性格来判断一般就不会错。

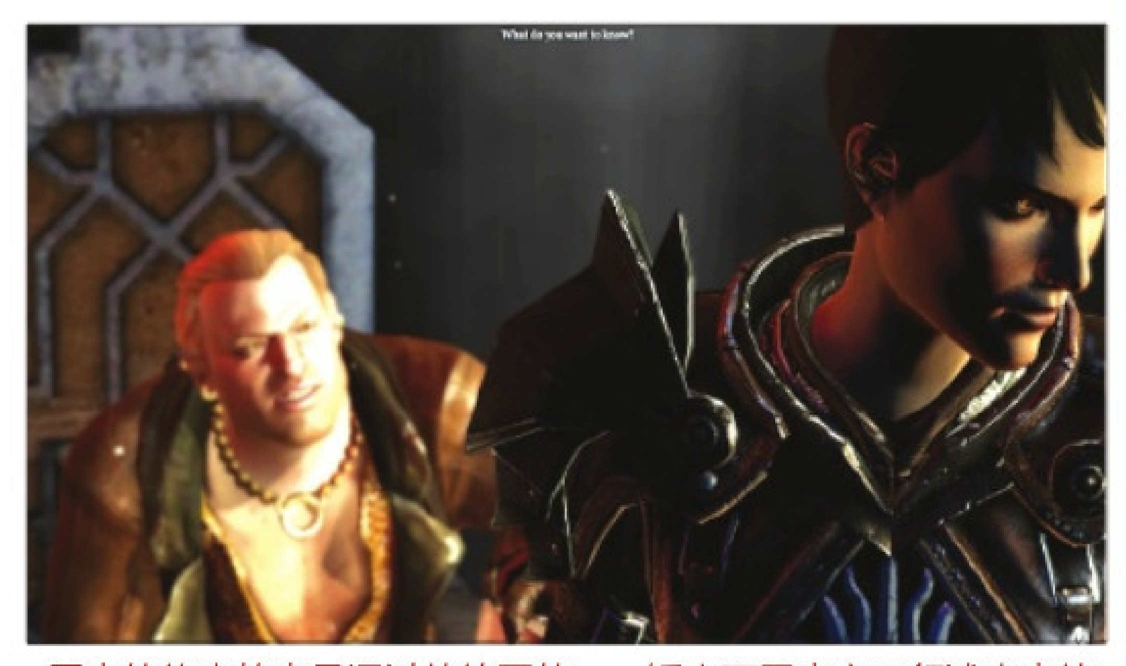


序：来自矮人的传奇故事

在教会（Chantry）中担任搜寻者（Seeker）一职的卡珊德拉（Cassandra Pentaghast）为调查“勇士”的行踪而把油嘴滑舌的矮人瓦里克（Varric）抓来审问，瓦里克交代说：霍克和他妹妹杀掉了很多的黑灵，最后被一只红龙喷死了。

卡珊德拉很生气：“矮人！你不要以为我们这次台词简单就侮辱我们NPC的智商！哪有主角在训练关就被弄死的。我必须找到霍克，他是一切问题的根源，要不然我们教会四分五裂，大战一触即发，会死很多人的！你在霍克成为‘勇士’前就认识他了，给我把你知道的情况都说出来！”

于是瓦里克就开始讲述霍克的传奇故事啦。


霍克的传奇故事是通过他的同伴——矮人瓦里克之口叙述出来的

第0章 逃离费雷登，霍克传奇的开始

枯潮（Blight）席卷费雷登（Ferelden），潮水般的黑灵（Darkspawn）与王国军队在奥斯特加（Ostagar）废墟上展开大战，最终凯兰（Cailan）国王被手下大将出卖战死。黑灵四处破坏，霍克居住的罗瑟琳（Lothering）也被摧毁，他和家人逃了出来。母亲决定前往高伦（Gwaren）搭船去北方的柯克沃尔（Kirkwall）投奔亲戚。路上他们碰到了受伤的圣殿骑士卫斯理·范伦爵士（Ser Wesley）和他妻子艾芙琳·范伦（Aveline Vallen），虽然他与霍克的妹妹、法师贝瑟尼（Bethany）水火不容，但在艾芙琳的劝说下还是同意暂时搁置争议。然而没走多远就碰到一只食人魔，众人合力将它消灭，可弟弟卡弗（Carver）遭到重创身亡，众人也被大批黑灵包围，就在此时出现了一只红龙……

贝瑟尼和卡弗的性格有很大差异，两人在逃亡的路上也是意见相左争执不休

听到这里卡珊德拉心想：你要是敢再扯红龙把他们都喷死了我就不客气了。

好吧，红龙只是喷死了黑灵，然后落下来变身成一个白发老妇人。她对霍克说：“你在混沌中奋战……世界将在你面前战栗。”她就是传说中的荒野女巫弗莱梅斯（Flemeth），她决定帮助霍克等人前往港口，条件是让霍克把一个护身符交给柯克沃尔附近达利许精灵（Dalish）部落的看护人梅里萨里（Keeper Marethari）。临行前她指出受伤的西阿已经感染瘟疫，只有灰色守卫者（Grey Warden）才能治愈，但是他们大多死在了奥斯特加，仅存在世的此时也远在天边，那么只剩下一条


神秘的荒野女巫只在游戏开头短暂露面，跟两代主角都有联系的她可能在续集中会有关键作用

路可选了，霍克代替艾芙琳结束了西阿的痛苦。旁观的女巫说："不到最后，就不会有平静，更艰难的道路还在等待着你。"

众人在港口搭船，穿越风暴肆虐的苏醒之海（Waking Sea），两周后抵达了锁链之城柯克沃尔，两岸峭壁上的雕像记录着这座自由城市黑暗的过去，各处的奴隶聚集在此地采石，被绞死者不计其数。大批来自弗雷登的难民聚集在码头，但卫兵接到上面的命令，已经不再接纳难民进城。霍克在庭园找到队长打听叔叔葛姆伦（Gamlen）的情况，却引起了一些等待多日的难民不满，导致流血冲突。

几天后已经沦为贫民的葛姆伦到港口找到了大家，他早就卖掉了祖屋抵债，已经无力帮助他们进城。但他联系了两位主顾都可以帮忙，条件是霍克等人必须给他们打工一年。这两位中的一位是佣兵团首领米伦（Meeran），另一位是走私犯雅辛瑞尔（Athenril）。

雅辛瑞尔的任务是向商人卡瑞尔（Cavril）讨回欠款，可以让艾芙琳帮忙"说服"（左边选项，很多类似情况都可以让同伴帮忙解决，还可以提高友好度）。米伦的要求是杀死贵族弗雷德瑞奇（Friedrich），如果不想杀人，可以先（选第一项）谈判收取贿赂（2金）放过他，然后干掉造反的保镖（因为他把保镖的薪水给你了），这样米伦会拒绝帮你进城，但还可以去找雅辛瑞尔（这是收益最大的方案）。

第1章 转机还是宿命？地深之路的探险

霍克就这样开始了在柯克沃尔的生活。虽然从海那边传来消息，费雷登的英雄们消灭了枯潮，但罗瑟琳已经被摧毁了，他们再也回不去了。还有一群奎因人因为船只损毁来到柯克沃尔，暂住下来一直没有离开。

在这一年时间里，霍克的声名迅速在底层社会传播开来。但圣殿骑士团在指挥官梅勒迪斯（Meredith）的领导下变得十分强大，贝瑟尼的处境也越来越危险，矮人巴全德（Bartrand）正在组建的地深之路探险队就是他们摆脱贫民身份的最好机会，但傲慢的巴全德拒绝他们加入，好在他的兄弟瓦里克听说过霍克的事迹，主动找上了他，说只要霍克能够筹到50金作为投资，他兄弟就会接受他们。

从这里开始就可以自由行动做各种任务，到区域的出口就会进入地图界面，在右下角切换城内（白天）、城内（晚上）和城外，然后点击要去的地点，地点上会显示在该区域进行的任务，有些任务会需要晚上进行。

主线任务：遥远归途（Long Way Home）

来到裂山（Sundermount）达利许精灵的营地，看护人梅里萨里让霍克把护身符带到山顶上去进行一个仪式，指派她的第一继承人梅丽尔（Merrill）随行，并奇怪地要求霍克事后把她带走，而族人对梅丽尔也非常冷淡。上山途中梅丽尔割破手用危险的血魔法消除了挡路的结界，令众人感到不安（这里会降低艾芙琳和贝瑟尼对主角的友好度，因为一个是特正直的性格，一个则深知血魔法的危险。选择"强硬/敌对"会增加两人友好度，选择"说笑"则仅增加艾芙琳友好度。以上是不同态度影响友好度的一个例子作为参考，下面除非影响很大，否则不再赘述）。在半山祭坛处举行仪式后，女巫竟然出现在众人面前，在变成红龙飞走前她告诉霍克：我们站在变化的悬崖边上，世界将不可避免地坠落深渊，在那一刻来临的时候，勇敢飞跃，只有坠落时你才能学会飞行。


傲慢的巴全德拒绝霍克和贝瑟尼加入探险队

主线任务：任性的儿子（Wayward Son）

回城安排梅丽尔在下城区的精灵外族区住下（每个同伴都有自己的住处，做同伴任务时要到住处找他们，即使他们已经在队伍里）。离开时碰到圣殿骑士瑟拉斯克（Thrask）正劝一位母亲让她的儿子芬瑞尔（Feynriel）加入法环（The Circle），跟贝瑟尼一样，他也是一名"叛教者"。


夜晚从码头的井盖下去可以找到隐藏商人，第二章以后在受伤海岸和裂山也有隐藏商人

白天到下城区找到文森特（Vincento），他先是装傻，贝瑟尼露了一手魔法，才取得了他的信任。他让儿子去找前圣殿骑士森山（Samson）了，森山受到良心谴责现在专门帮助法师们（如果没带贝瑟尼可去绞刑庭园（The Gallows）找瑟拉斯克打听）。夜晚到下城区找到森山，得知他让芬瑞尔去找一位船长，而船长却把他跟一名女法师关在了码头的一间仓库里。夜晚到码头仓库里，却只找到那个女法师，她被船长的手下逼入绝境变身成了憎恶，

从她留下的书信得知她是瑟拉斯克的女儿。而从箱子里找到的账目表得知船长已经把芬瑞尔卖给了奴隶贩子丹齐格（Danzig）。


利用职务之便为谋私利不惜让手下卫兵送死的队长被抓了起来

夜晚来到黑街（Darktown）干掉丹齐格，得知他把芬瑞尔关在了受伤海岸（The Wounded Coast）一个洞穴里。到那里找到挟持芬瑞尔的奴隶贩子（选左边选项瓦里克会说服对方相信芬瑞尔是子爵失踪的儿子，之后选友好或说笑对方还会交出3金的补偿离去。选右2会付5金让对方放人……如果你这么选肯定是用修改器了吧！）芬瑞尔获救后抱怨母亲根本不管他的感受，只是想逼他加入法环，他想去找达利许精灵（选1是赞同，选2会劝他加入法环）。回去交差后，顺便到绞刑庭园找到瑟拉斯克，将信交给他，他后悔心软没有迫使女儿加入法环才导致了这样的结局（这里若选第2项趁机敲诈可得2金，但会降低同伴友好度）。

主线任务：火药交易（Blackpowder Promise）

梅丽尔加入后获悉传言矮人商人杰瓦斯（Javaris）需要帮助。前往受伤海岸途中经过亡者小道，从蜘蛛的袭击中救下杰瓦斯，他想雇霍克去海岸杀死一群被放逐的塔尔·瓦硕斯（Tal-Vashoth），以此来取悦城里的奎因人，得到他们的火药。完成任务后回到码头，在奎因人暂住地和杰瓦斯会合，一起求见首领（Airshok）。可首领根本就没有跟矮人交易的意思，对他雇佣霍克来杀掉塔尔·瓦硕斯更是鄙视，矮人最后快快离去（先选两次第1项替矮人说话，之后在首领开始发怒时，选第1项劝矮人离开的话，他就直接走掉了。选其他项的话，首领会迫使矮人支付4金的报酬）。

主线任务：新家？（A New Home?）

来到下城区葛姆伦的住处，刚好听到他和母亲在吵架，他当年将祖传宅邸作为赌注输掉，而祖父的遗嘱还留在那里。贝瑟尼觉得他闪烁其词非常可疑，提出潜入房子去找回遗嘱。

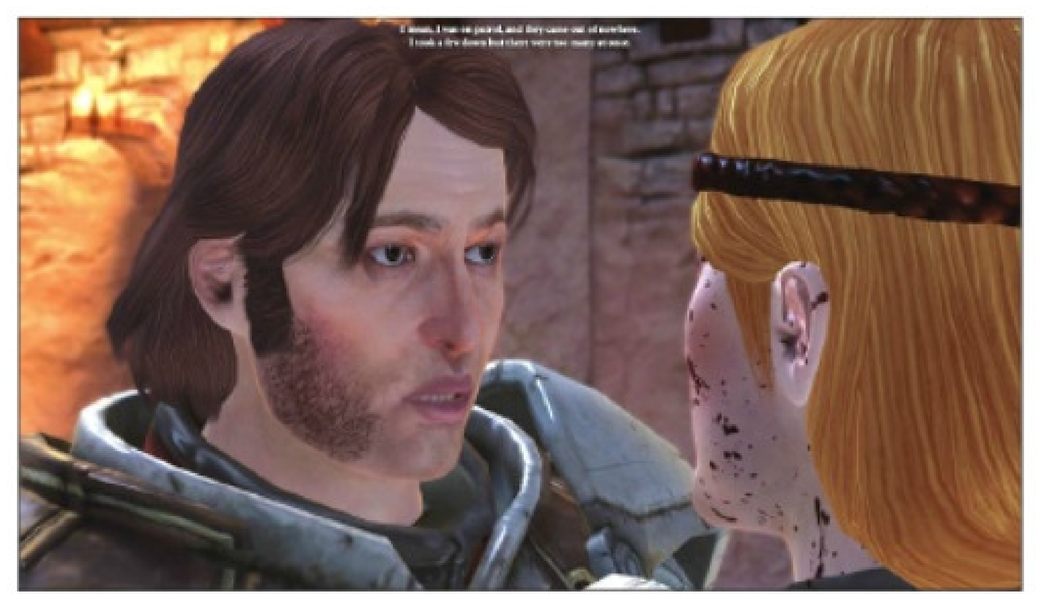
同伴任务：遗产（Birthright）

通过黑街潜入祖屋，在小房间里找到“你妈的画像”（可作为给贝瑟尼的礼物），最后在藏宝室找到了遗嘱。回到住处正碰到叔叔向母亲索要房租，两人出示遗嘱，原来祖父早就原谅了母亲为爱出走，而把家产全都留给了她，结果叔叔却侵占了遗产并把它败掉了。

主线任务：守卫朋友（A Friend in the Guard）

到子爵要塞（Viscount′s Keep）找到当上了守卫的艾芙琳，她需要霍克帮忙消灭一批打算在裂山附近埋伏袭击的强盗。

同伴任务：正确道路（The Way It Should Be）


夜晚来到下城区消灭抢钱袋的强盗，救了卫兵多尼克

带着艾芙琳消灭掉强盗，回要塞向队长杰文（Jeven）报告时他却大发雷霆，指责艾芙琳多管闲事，看来事有蹊跷。查看执勤表时刚好碰到负责在当晚巡逻裂山的守卫布雷南（Brennan），她本应在晚上执勤时按队长指示把装薪金的袋子送到哨站去，由于这次意外，她已经把袋子交给了当晚负责巡逻下城区的多尼克（Donnic）。夜晚来到下城区，从盗贼的伏击下救出多尼克。艾芙琳向子爵揭发，队长被抓了起来，上级决定提拔艾芙琳接替他的职位。

主线任务：牧羊狼群（Shepherding Wolves）

完成火药任务后获悉传言，说有个教会的修女需要帮助。夜晚到下城区找到修女柏翠思（Petrice），她让霍克护送一名塔尔·瓦硕斯法师偷偷出城，说这名内部争斗的幸存者受到过残酷对待，而子爵却准备将他交还给奎因人来维持和平。通过地道来到城外，发现一伙奎因人追踪线索已在此等候，他们要霍克交出所护送的“赛洛巴斯（Saarebas）”——这是法师在他们中的称呼，他的同伴被塔尔·瓦硕斯杀死，失去“牵引者”的他也必须被处死（这里不管如何选择都会打起来）。杀死敌人后，赛洛巴斯却仍然选择了自焚，因为他要遵从奎因的意志。霍克回去质问柏翠思，她承认是想制造奎因人杀害保护奴隶的市民的结果，让大家相信奎因人都是嗜血的，打破目前相安无事的局面。

主线任务：怜悯举动（Act of Mercy）

完成芬瑞尔任务后在家中接到匿名信件，约在城外会面。来到受伤海岸附近，在一个山洞门口见到了瑟拉斯克，他说有一群原Starkhaven的法环法师在迁移途中逃跑，躲进了这个山洞，如果不能说服他们投降，等他的同事科拉斯（Karras）赶来就会将他们全杀掉。霍克进入山洞发现他们的首领

德西米斯（Decimus）使用血魔法召唤出了很多亡灵。在山洞深处干掉德西米斯，他身边的女法师格蕾丝（Grace）说他们只是受德西米斯牵连，希望霍克杀掉圣殿骑士帮助他们逃走。

如果在洞中选第1项拒绝的话他们会投降，到洞口后碰上科拉斯，最后选第1项会把法师们交出去，瑟拉斯克答应会设法保全他们，选第2项就不得不干掉科拉斯，最后放走法师们。如果在洞中选第2项则答应谎报法师们已经死亡，到洞口可让瓦里克说服科拉斯相信，如果霍克自己说谎会被识破而打起来。如果在洞里选第3项则答应杀死瑟拉斯克的话，到洞口会直接跟科拉斯打起来，最后瑟拉斯克会放走法师们。

主线任务：生意交流（A Business Discussion）

到下城区的倒吊男酒馆（The Hanged Man）跟瓦里克交谈，得知远征队需要先找到地深之路（Deep Road）合适的入口才能出发，城里有个灰色守卫者（Grey Warden）可能会知道。

主线任务：宁静（Tranquility）

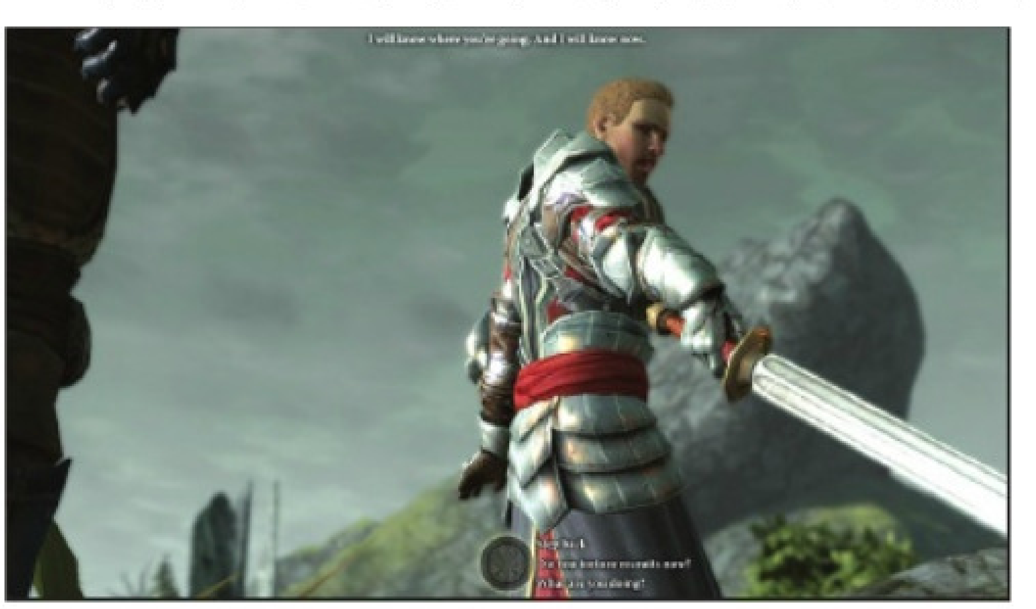
到下城区打听后到黑街找到正给穷人治疗的安德斯（Anders），他愿意提供地图，条件是帮他的朋友卡尔（Karl）脱离法环。夜晚到上城区潜入教会找到卡尔，却发现是个圈套，卡尔已经被圣殿骑士“宁静”——洗脑了，这是个埋伏。愤怒的安德斯全身发光，仿佛变成了可怕的怪物。消灭圣殿骑士后，暂时恢复意识的卡尔拜托安德斯结束自己的生不如死的生命。回住处后安德斯解释刚才的情况，多年前他碰到被困在梦境（Fade）外的魂灵“正义（Justice）”，选择成为它的宿主，一起伸张正义，可是他的怒气逐渐改变了它，一旦他发怒失去控制，已经变成复仇力量的正义就会现身。最后他按照约定提供了地图并加入了霍克的队伍。


暂时恢复理智的卡尔拜托安德斯杀了自己，宁死也不愿做行尸走肉

主线任务：内部的敌人（Enemies Among Us）

得到地图后，在上城区碰到玛莎（Macha），她的兄弟柯兰（Keran）加入了圣殿骑士，最近失去了联系。到绞刑庭园打听，原来除了柯兰还有几个新人失踪了，传言骑士团长对新人有一种残酷的试炼，通不过就会死。不过有一个叫威尔姆（Wilmod）的人失踪后又回来了，他跑到城外去“冷静一下”，队长卡伦（Cullen）已经追去了。出城正看到卡伦拔剑吓唬威尔姆说出真相，结果却逼得他变成了憎恶，这怎么会发生在圣殿骑士的身上？

回城去威尔姆和柯兰失踪前最后出现的绽放玫瑰（The Blooming Rose）妓院，得知他们最后找的都是伊杜娜（Idunna），找她问话时霍克却受到了控制差点自刎。队中有法师的话可让他们打破控制，伊杜娜会交代是特拉尼（Tarohne）派她到这里诱惑圣殿骑士，她企图重建法师统治的古老帝国。选右边选项霍克会自行挣脱并杀死伊杜娜，之后可在桌上找到线索。来到黑街的据点找到特拉尼等人，充满疯狂理想的她是主动找恶魔合作的，杀死她解救了柯兰，但大家怀疑他是否已被恶魔附身（安德斯可以试出没有）。卡伦得知经过后更加觉得法师危险了，为安全起见他决定将柯兰从骑士团开除，柯兰极力哀求，这会导致他失业无力抚养姐姐（这里如选1替柯兰说话，卡伦会保留他的骑士资格，留在内部观察；选2的话柯兰会被开除，绝望地离开）。


卡伦队长想用剑吓唬威尔姆，结果把他逼得变成了憎恶


伊杜娜用血魔法控制霍克，想要引他自刎

主线/支线任务：底层的朋友（Friends in Low Places）

完成上面所有主线后，矮人杜哥（Dougal）来信约在下城区见面，他想通过霍克来投资探险队，条件是回来后加倍奉还（如果接受的话就不用筹50金，这个任务是为了确保在你乱花钱的情况下仍然可以去探险）。

支线任务：骨坑（The Bone Pit）

完成遗产任务后，在叔叔家中桌上接到雅辛瑞尔/米伦的书信，提到上城区的商人休伯（Hubert）需要人帮忙找回失踪的矿工。于是找到休伯接下任务，出城来到骨坑。在矿坑深处找到一个幸存者，原来他们挖坑道时出现了很多龙，矿工都被杀了，通道口外还有一条成年龙。消灭龙后回去交差，为了保证工人的安全，休伯提出与霍克合伙经营矿坑。答应下来后，还需要到下城区说服逃跑的工人回去工作。

支线任务：草药师的任务（Herbalist’s Tasks）

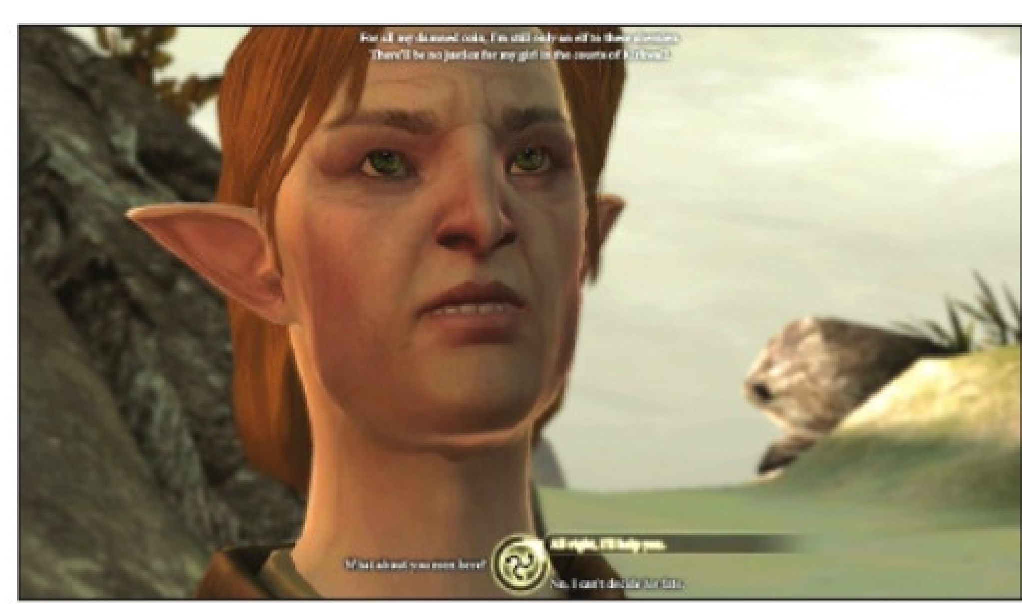
在绞刑庭园的草药师处接到任务，龙牙是在做“骨坑”任务时杀死成年龙取得，蜘蛛丝腺是在受伤海岸附近的废墟做“行政官的命令”时杀死蜘蛛取得。到达利许精灵营地可以向工匠了解到纯铁树皮的采集地点，离开前往铁木空地（Ironwood Clearing），消灭一些黑灵就能在路边找到纯铁树皮。

支线任务：不请自来的援救（The Unbidden Rescue）

在上城区看到启事，子爵杜马（Dumar）的儿子宣姆士（Saemus）失踪了。进入要塞了解到他被一个奎因人绑架了，而一个叫做冬天（The Winter）的佣兵团已经插手救援。来到受伤海岸，发现冬天的首领已经找到宣姆士并杀死了他的奎因人同伴艾沙德（Ashaad），但他们根本是自愿同行的，争论中女首领竟然想杀死宣缪士和霍克，真是自寻死路（打完后如果还没有打扫战场不要选第1项回城。）。回要塞后宣姆士试图说服父亲相信奎因人其实不像人们认为的那么野蛮凶残，但子爵却为奎因人的影响力居然渗入到他的家族中而感到担忧，霍克作为外人也说不上话。

支线任务：行政官的命令（Magistrate's Orders）

上城区的行政官范纳德（Magistrate Vanard）需要人到城外一处废墟抓回逃跑的犯人。霍克来到受伤海岸附近的废墟，有名精灵说那个逃犯杀死了很多精灵孩子，还抓走了他的女儿，而城里根本无人关心精灵孩子的死活，即使把逃犯抓回去审判最终他也会得到赦免（这里的选择无关紧要，真正的选择是在废墟里）。在废墟中半路上碰到了莉亚（Lia）——那个精灵孩子，她说那个逃犯科德尔（Kelder）本来想伤害她，但后来却坐下来哭泣还让她快走，说是恶魔逼迫他做出那些事情的。在废墟深处找到科德尔，原来他其实是行政官的儿子，恶魔见不得精灵孩子的美丽所以控制他杀死他们，而他父亲则想要包庇他。法环也不能帮助他，反而说他是发疯了。所以他跑到这个废墟来想让怪物杀死自己。最后选右1带他回去的话，他会跑到另外一个房间想要自杀，但追上去杀死怪物后他会放弃自杀而跟着回去，回城后行政官会试图贿赂霍克保守秘密，选第1项是接受得到1金，选第2项是拒绝，选第3项乘机敲诈的话得到2金。在废墟选右2会杀死科德尔，回城后行政官当然很恼火，但也没有怎么样。


废墟外的精灵拜托霍克杀死逃犯免得他受到包庇


为了不再伤害小孩而特地跑到废墟来送死的科德尔

支线任务：遗留问题（Loose Ends）（雅辛瑞尔版）

接到雅辛瑞尔来信，到上城区找到她，她派出的手下到码头去进行交易时失踪了。夜晚来到码头，霍克发现雅辛瑞尔的竞争对手，柯特里（Coterie）公会的人正在袭击送货的小男孩，消灭他们后，得知小男孩和他妹妹是逃难到这里的孤儿，而这次任务的失败会让他失业。最后选1“Keep the goods and start over.”会劝他黑掉货物找个农场开始新生活。回去可以选1骗雅辛瑞尔说货物被柯特里的人抢走了。选2实话实说的结果则会令雅辛瑞尔翻脸走人。如果在码头选2取走货物回去交差则可得到3金，但会降低同伴友好度。


趁机勒索行政官会令艾芙琳等同伴的友好度降低

支线任务：遗留问题（米伦版）

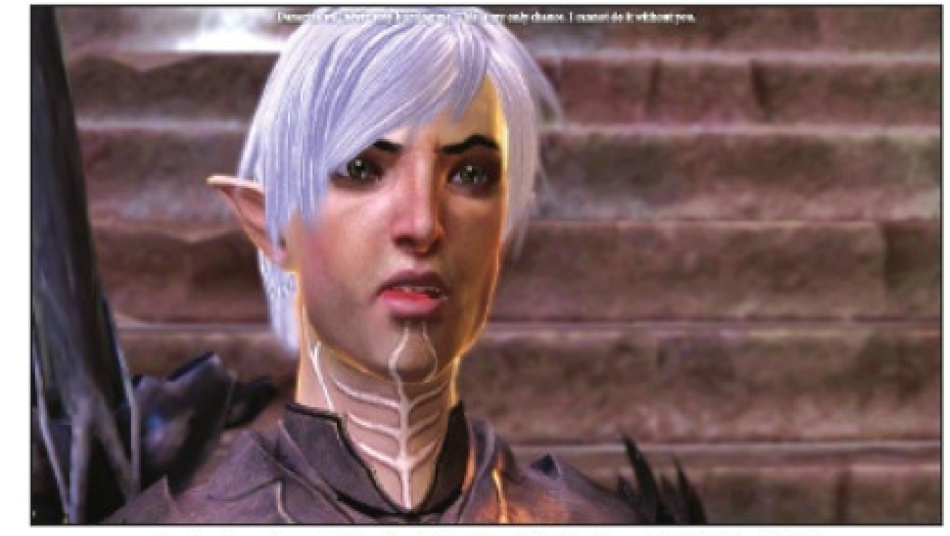
夜晚到下城区找到米伦，得知他派新雇的手下到码头刺杀贵族海尔曼（Harimann），霍克到码头救下古斯塔夫后海尔曼出现，原来他说服了子爵援助弗雷登才成了其他一些贵族的眼中钉。如果选1会放过他，回去选1可以骗过米伦。选2的话米伦从此不会再跟霍克合作。如果在码头选2海尔曼会坦然受死，回去会得到3金。

支线任务：诱饵（Bait and Switch）

再次接到雅辛瑞尔/米伦来信介绍任务，夜晚到下城区找到安索（Anso），他的货物被送货人黑了。到精灵区一间房子里干掉一些歹徒，却发现箱子是空的。而出屋时就被人包围了，干掉他们后一个叫芬里斯（Fenris）的精灵奴隶出现，原来他故意设下圈套以霍克为诱饵引诱那些追捕他的人上钩。他拜托霍克帮忙对付他的前主人达纳里斯（Danarius）。达纳里斯是塔文特帝国（Tevinter Imperium）一个很有势力的魔导师，他把芬里斯当作宠物，在他皮肤上用魔晶（Lyrium）纹上了图案，给予他特殊的能力，现在芬里斯逃跑了，他要把这些宝贵的文身“取”回去（如果选三拒绝，然后在芬里斯再次请求时拒绝，就只会得到2金而失去一个同伴）。夜晚来到上城区杀入达纳里斯的宅邸，却发现他已经逃走了。芬里斯决定暂住在这座宅邸守株待兔，霍克对他很“欣赏”，邀请他加入了队伍。

支线任务：第一个牺牲品（The First Sacrifice）

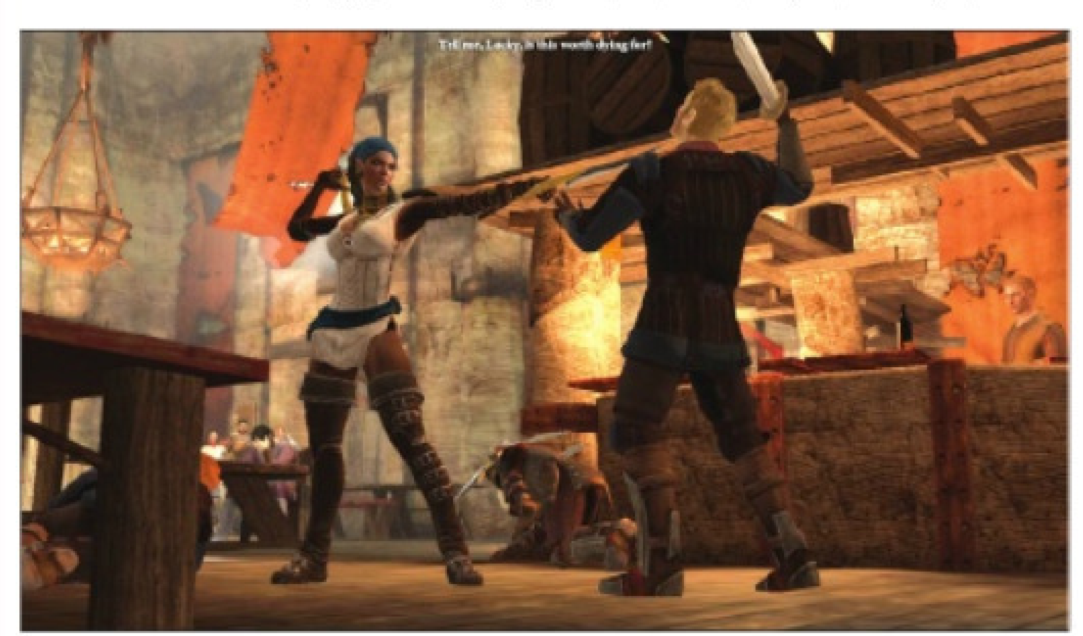
得到地图后，在上城区市场看到寻人启


身上有魔晶纹身的芬里斯是一名强力战士

事，在附近找到张贴启事的男子，得知他妻子尼内（Ninette）失踪了。到玫瑰院找到尼内的情人杰尚（Jethann），他也不知道尼内的去向，但说圣殿骑士埃默里克（Emeric）也来找过她（可以选择接受杰尚的“服务”，会令同伴反感）。在黑街找到正调查失踪案的埃默里克，原来失踪的并不只有尼内，还有一个法环的女法师和其他几个女子。根据他掌握的线索，夜晚找到下城区一间铸造厂，发现一个血法师刚刚离开。在楼上发现一堆人类尸骨，其中包括几个失踪者的遗物。回去把人骨交给埃默里克，他表示会向守卫报告，让他们继续调查此事。

支线任务：傻子找上门（Fools Rush In）

拿到地图后来到倒吊男酒馆，正看到身材火辣的美女船长伊莎贝拉（Isabela）教训了几个不“走运”的男人，但她对强壮的霍克态度不同，说她约好跟老相识黑德尔（Hayder）决斗，想请霍克监督以防对方使诈。夜晚来到上城区，黑德尔没有出现，只派了手下来袭击伊莎贝拉。干掉他们后追踪来到教会内，原来事情没有那么简单，伊莎贝拉原来要为老板卡斯蒂昂（Castillon）运送一批奴隶，但她同情那些被骗的弗雷登人而放走了他们，老板又让她寻找一件古物作为补偿，她却把它弄丢了，因此黑德尔被派来对付她。干掉黑德尔后，霍克答应帮忙寻找，伊莎贝拉加入了队伍。


伊莎贝拉是游戏中少有的身材相貌都出色的女子


矮人杜哥提出赞助50金，怎样选择其实都没有差别

支线任务：谁找到归谁（Finders Keepers）

伊莎贝拉加入后，到倒吊男酒馆找到她，她介绍了一个任务。在酒吧房间里找到马丁（Martin），他脱离了海盗组织，结果海盗们袭击了他的船只，抢走了他的货物。到码头贿赂管理员的助手得知仓库所在（这是唯一途径），找到货物后却发现是致命的毒药，原来马丁也不是什么好鸟。可以连续选2拒绝告知货物所在，如果先选2拒绝然后选1敲诈的话，会额外多得到2金。如果帮了他后可以向他购买毒药。

主线任务：地深之路探险队（The Deep Road Expedition）

完成以上主线任务（以及想完成的次要/同伴任务）后，到上城区把50金（如果有跟杜哥达成协议就不用）和地图交给巴全德，远征队就可以出发了。在出发前母亲赶到，求霍克不要带贝瑟尼同去，怕两人一起遭遇到危险。如果带贝瑟尼去的话她会在地深之路瘟疫发作死掉，解救的方法是带上安德斯将她转为灰卫，到结局前才会重新出现。如果不带去的话，她独自在家会被圣殿骑士抓去法环，同样结局前才会再出现。如果主角是法师，卡弗据说是会加入圣殿骑士。

瓦里克的讲述令卡珊德拉感到难以置信，她原本认定勇士和同伴是有意到柯克沃尔来破坏教会的，谁知他只是为了谋生和筹集探险费用才结识了这帮同伴。

霍克等人来到地深之路，途中发现主通道堵住了，霍克决定前去寻找其他道路。途中找到了走失的山多（Sandal），身边都是黑灵尸体，一个食人魔被变成冰雕，他却毫发无伤，这个看起来呆呆的矮人实在是不简单。继续前进来到一个大厅干掉一条龙，最后来到了巴全德要寻找的地方。令大家感到奇怪的是，这个应该是矮人祖先建造的地方完全不是矮人的风格。众人深入废墟，找到一个前所未见的纯魔晶人偶，不料巴全德接过人偶后就溜走并把门封上了，单是这个废墟的位置就是无价的情报，贪心的他根本不愿与他人分享财富。大家只能寻找其他出路，途中碰到一只自称“来访者”的恶魔，它说可以帮助大家找到钥匙从另一出口离开（选2拒绝仍可以找到钥匙）。前行来到矮人的藏宝室，出现了一只传说中的岩石魂灵，打了半天才将其消灭（关键是当它传送到中间全身发光的时候要控制全队躲到柱子后，它会发射大量岩石碎片造成很高伤害，之后就可以趁它散架的时候痛打一番，但要注意消灭小怪，当它变成一团翻滚的时候也要尽量躲避）。在藏宝室找到钥匙后可以打开出口离开，途中走了几天时间。如果队中有带贝瑟尼的话会出现下面的情况：

快到出口的时候贝瑟尼支持不住了，原来她跟卡弗一样受到了感染，在这地底大家根本无能为力（除非有带安德斯将她转为灰卫），霍克只能亲手结束了她的生命。



第2章 信仰和阴谋，奎因人的企图

探险获得的财富改变了他们的生活，霍克买回了上城区的祖屋，名望日益高涨，连子爵也知道他。这天他把霍克找去，奎因人已经在城里待了三年多，说是在等待船只，一直没有离去，令大家感到不安，但又不好得罪他们，正好首领点名要找霍克，也许能趁机搞清楚他们的动机。似乎不管友好度如何，在这一章中第2次回到宅邸时伊莎贝拉都会来拜访，选有心的选项两人就会春宵一刻，过后她会说只是玩玩而已，因为她曾经有过一段无爱的婚姻，前夫被人暗杀后又因为害怕承诺而从一个爱人身边逃开，所以她不敢认真。

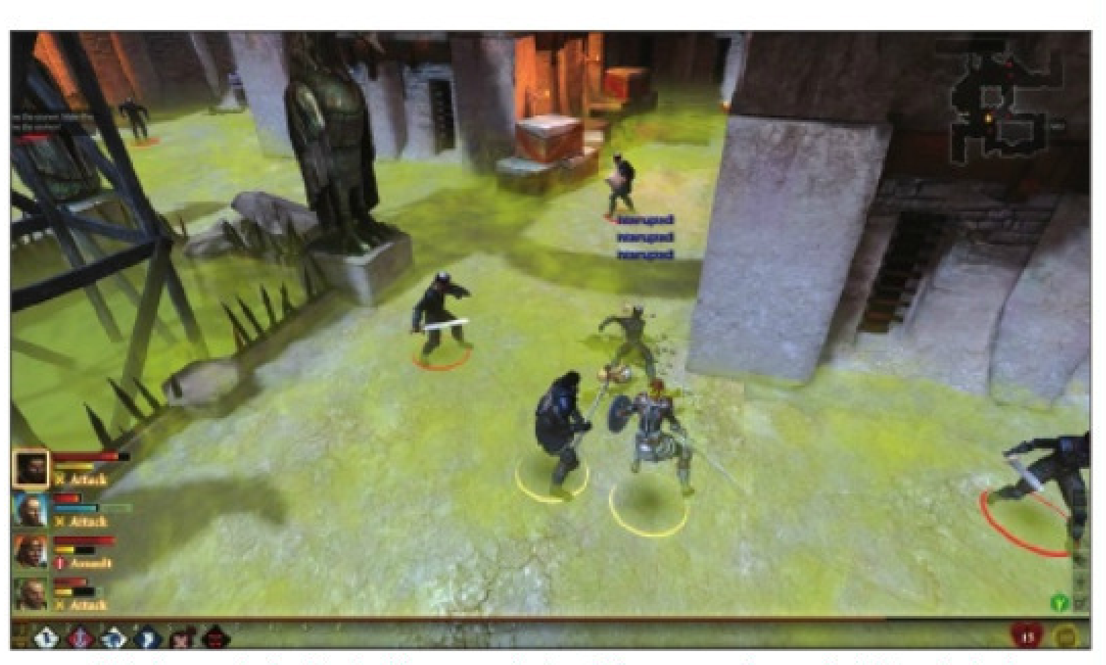
主线任务：利润和损失（Profit and Loss）

出了要塞会遇见矮人波丹（Bodahn），他为报答在地深之路救了他养子（山多是他以前在地深之路捡到的孩子），坚持要跟山多一起在霍克的庄园当仆人。出发前没有借钱的话他会送来变卖宝藏所得的利润50金，如果有借钱的话他会来通知说杜哥在家里等着。回家见到杜哥，虽然霍克已经把钱连本带利还给他了（实际上金币没有少），但这个贪得无厌的家伙看到霍克发了大财就想多讹100金（右2是拒绝，右1是答应，你不会真答应吧）。拒绝以后出门时会在小巷遭杜哥和他手下的埋伏。


尽管伊莎贝拉说只是和霍克玩玩而已，但那是真话吗？

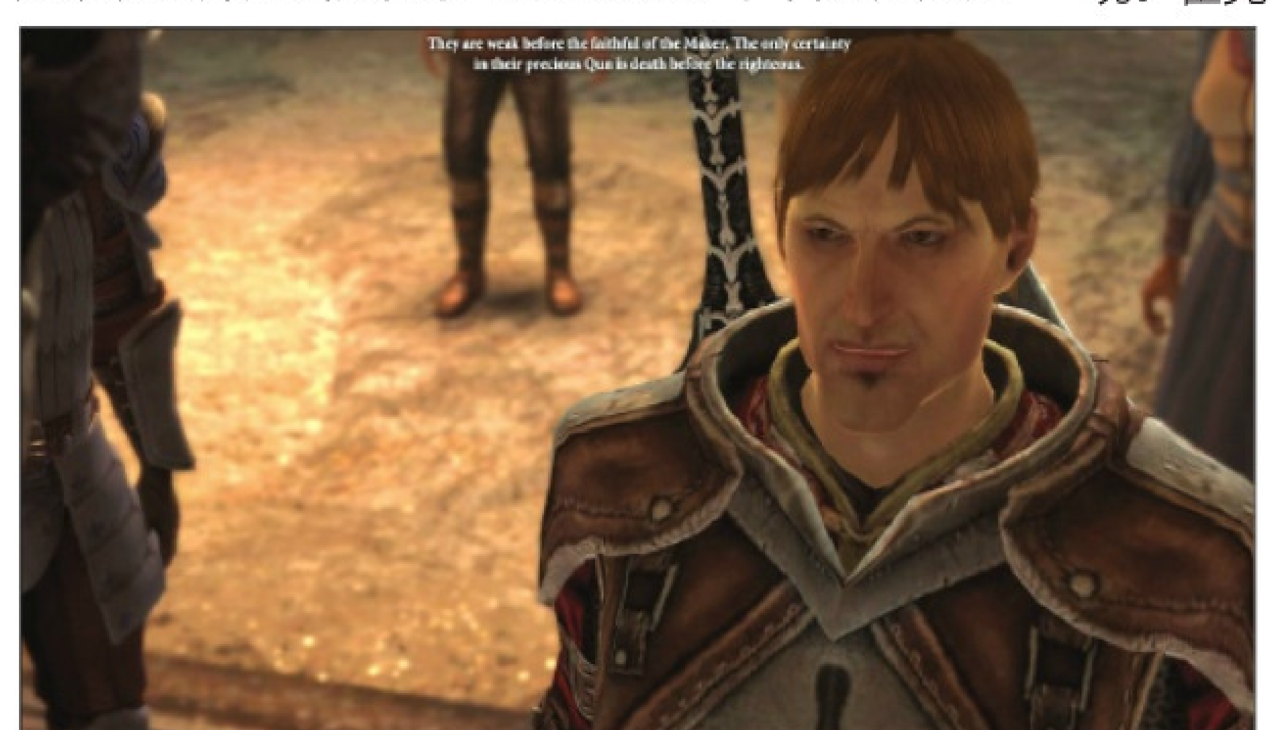
主线任务：火药问题（Blackpowder Courtesy）

见到首领，得知有人试图偷走他们的火药配方，但其实偷走的是当作诱饵的毒气配方，大量制造会造成恐怖的结果，他们怀疑是杰瓦斯干的。霍克到黑街打听，找到了杰瓦斯藏身的山洞。（在深处1个箱子里找到“瓶子里的船”，可当作给伊莎贝拉的礼物）。找到杰瓦斯后发现并不是他干的，而是一个精灵女栽赃给他（最后选1会放他走，选2会杀死他）。回城到小巷（Side Alley），发现这里已经遍布毒气，用地上的铁条封住几个毒气桶后，精灵女出现，原来她因为一些族人改变信仰加入奎因人，所以故意要用奎因人的火药制造一些伤亡，让人们痛恨他们，而她背后还有人在指使利用她。霍克回去找首领，首领说他们有别的使命而留在这里，不找回失去的东西就不会离开，而待在这里他实在看不惯城里的自由散漫带来的各种混乱和弊端。他表现出强烈的愿望要把他们的忠诚和秩序强制“施舍”给这里的人们，特别是经过了这次的事件后。


到处都是毒气的小巷，还有很多佣兵阻止霍克封闭毒气桶

主线任务：磋商失败（Offered and Lost）

回要塞向子爵报告，他说首领派了使者表示友好，可使者刚出要塞就失踪了，眼下不能惊动奎因人，只能悄悄调查。出房间向助手了解情况，他怀疑卫兵有牵涉其中。夜晚来到倒吊男酒馆，用拳脚说服一个发了横财的守卫，他说有个身上有主教士信物的圣殿骑士贿赂他协助抓走了使者。霍克来到教会求见主教士，却被已经升职的柏翠思挡路。之后见无法阻挡霍克，她就说出那人叫凡内尔（Varnell），曾经是她的卫士。霍克来到黑街附近的藏身处，发现凡内尔正在折磨使者煽动群众，而柏翠思却挑拨说霍克是奎因人的盟友，结果凡内尔杀了使者开始围攻霍克等人。最后如建议子爵烧掉尸体，在第3章会接到一个处理黑帮尸体的次要任务，在出口旁找到有艾芙琳名字的盾牌可作为送给她的礼物。



柏翠思的贴身护卫绑架并虐杀了奎因人的使者

主线任务：头号嫌疑犯（Prime Suspect）

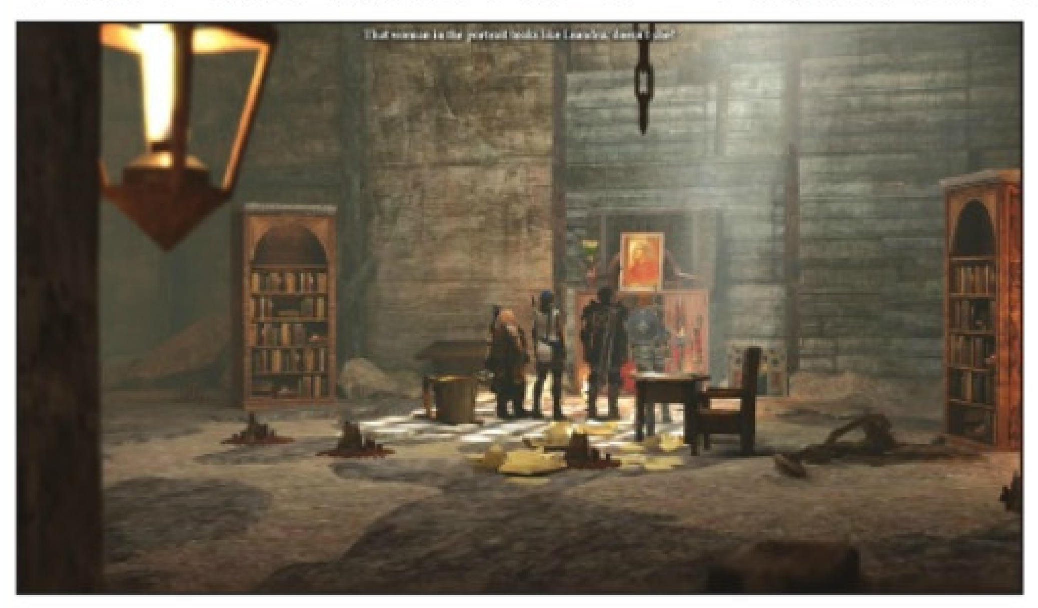
见过子爵，回到家中，艾芙琳来访，说埃默里克还在进行他的调查，他认为过去几年城里发生的多桩谋杀案都有关联。霍克前往绞刑庭园找到埃默里克，得知他多年的调查有了结果，疑犯叫伽斯卡（Gascard DuPuis），但他通知守卫后搜索伽斯卡的房屋却没有什么发现。霍克夜晚潜入上城区的房子找到了伽斯卡和女子艾丽莎（Alessa），但他说凶手是另一名强大的血法师，几年前杀死了他的姐妹，所以他追踪来到柯克沃尔。凶手总是先送受害者百合，杀害她们来进行某种仪式，艾丽莎是凶手的下个目标，他想借此引诱凶手上钩。选1会放走他，选2他会放出大量恶魔逃走，但最后会在一个房间击杀他。之后回到绞刑庭园，从莫伊拉（Moira）处得知埃默里克被霍克来信约去下


柏翠思是故意要制造事端让教会针对奎因人

城区了。夜晚赶到那里他已经被恶魔杀害，莫伊拉赶到询问凶手是否伽斯卡时可选3说他是无辜的，如果选前两项他会被圣殿骑士处决。

主线任务：剩下的（All That Remains）

离开后霍克得知家里有事发生，赶回去发现母亲失踪了，而她今天收到了百合！如果之前放过了伽斯卡且没有告发，可到黑街找到他，他会用血魔法追踪被抓走的艾丽莎，来到当年的那间铸造厂。如果伽斯卡死了，可以在夜晚去下城区，一个小孩说看到霍克的母亲在路上碰到一个全身是血的男人，扶着他走了，跟踪血迹也会来到铸造厂。在这里发现一条地道，下去后发现艾丽莎的尸体。地道中途似乎是凶手起居的地方，一处神龛上放着女子的画像，酷似母亲，到底是怎么回事？在最深处找到了血法师昆汀（Quentin），原来他所做的一切都是为了拼凑“复活”与霍克母亲长相相同的亡妻。而伽斯卡其实是他的弟子，他寻找昆汀只是为了学习他的亡灵术而已（可以劝说他帮忙对付昆汀，否则会变成敌人。而瓦里克在的话看到他露出真面目就会来个一箭穿喉）。虽然一切都太迟了，但至少杀死昆汀后母亲得到了解脱。


血法师昆汀的巢穴，神龛上放着女子的画像

主线任务：追随奎因人（Following the Qun）

完成上面的主线后，子爵来信，原来他儿子宣姆士好死不死的在这种时候跑去加入奎因人。霍克来到码头见到首领，他说宣姆士的自由选择外人无权干涉。更糟的是，宣姆士收到书信去教会见他父亲了，这一定又是柏翠思的阴谋。来到教会发现宣姆士已经被害，柏翠思还试图嫁祸给霍克，而一切都是为了信仰——越来越多的人脱离教会加入奎因人，所以她不惜挑起战争。好在主教士并没有被她蒙蔽，但正要抓她的时候奎因人为了复仇将她射杀。局面糟到不能再糟，筋疲力尽的子爵看到儿子的尸体就彻底崩溃了。

主线任务：抓贼（To Catch a Thief）

艾芙琳和伊莎贝拉同时来到宅邸找霍克，不过别想太多，艾芙琳是因为奎因人收留了两个逃犯，而伊莎贝拉是因为打听到了她所寻找的古物下落，霍克只能选择先帮其中一个（如果不帮伊莎贝拉她会永久离队，下面的情节不会出现）。

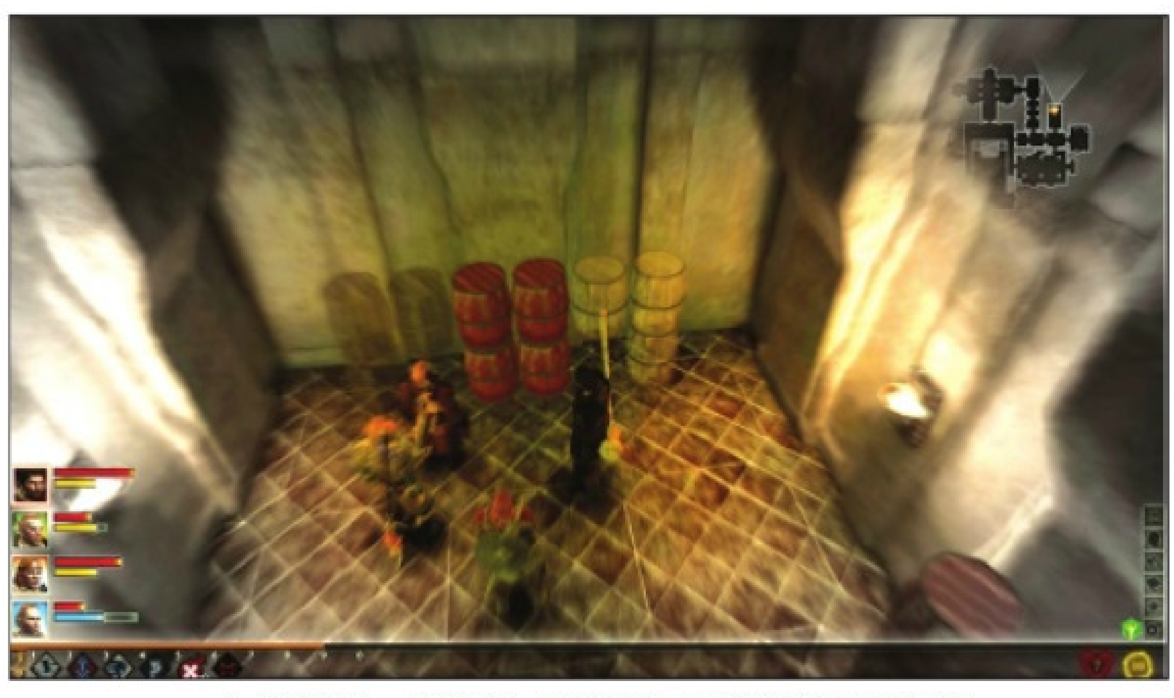
夜晚来到下城区，碰到奎因人索要古物，到了这个地步伊莎贝拉只好说出真相：其实那个古物是奎因人的圣人手稿，落在奥莱斯（Orlais）人手中，本来要归还给奎因人，途中却被她偷走又弄丢了，奎因人正是追逐她来到柯克沃尔，而且不拿到手稿就不会离开。她到最近才得知手稿的去向（选1决定把手稿夺回交给奎因人，选2决定交给伊莎贝拉，会令她感动）。进屋发现塔文特帝国的法师和奎因人正在争夺手稿，而持有手稿的家伙趁机溜走，伊莎贝拉追了出去，等霍克等人结束战斗追出去，伊莎贝拉已经带着手稿消失了（不管之前怎么选），只留下信向霍克道歉。

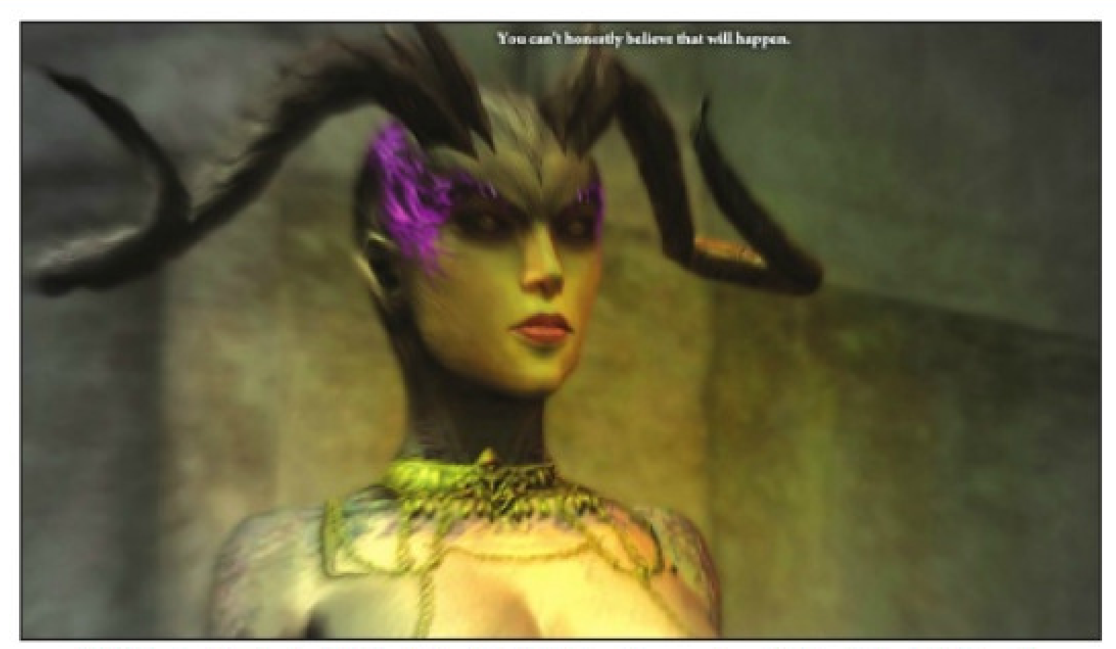
支线任务：噩梦（Night Terrors）

霍克接到艾瑞安妮（Arianni）来信，说她儿子芬瑞尔最近开始受到噩梦的影响。到精灵区会面后看护人梅里萨里赶来，准备为陷入噩梦的芬瑞尔进行一种古老仪式，芬瑞尔拥有的力量使他成为可以自由进出梦境的梦游者（Dreamer），而且远比法师的情况更危险，一旦在那里被恶魔控制并幸存下来，将会成为一种不可阻挡的怪物。这个仪式会送霍克和同伴进入梦境解救他，但如果无法做到就必须杀了他，使现实中的芬瑞尔变成类似被宁静的状况，消除威胁（如果带安德斯进梦境，他在里面会变身成正义）。

进入梦境后，第一个房间有本漂浮的书，看准了“抓住”霍克会得到1点属性点。进入旁边的房间有几个大小木桶，点击可像拼图游戏一样移动，通过几次点击把大桶都移到下层，可得到1点属性点，如果移动达到19次就会失去机会。之后进入通道，进左边的房间，在19次内把中间的4个红桶堆成两层，可得到2点属性点。然后到院子里，会出现恶魔托魄（Torpor），它想要跟霍克做个交易，


和蔼善良的主教士并没有听信柏翠思的挑拨


木桶谜题，必须把4个红色木桶这样重叠起来



梦境中企图蛊惑芬瑞尔的欲望恶魔，会唆使同伴背叛霍克

把芬瑞尔交给它。正义强烈反对，警告霍克这种恶魔专门利用人的弱点用言语欺骗。如果开始选右边会谈下去，再次选右边继续的话，正义就会进行最后的警告。如果选第2项合作的话会跟正义打起来，安德斯友好度会-15。之后再跟恶魔谈话，右边3项分别是选择获得力量（6点属性点）、知识（1点技能点）或魔法（两个魔法抗性的符文）。恶魔会让霍克进入芬瑞尔的两部分梦境把他的灵魂引出来，完成后在院子里跟芬瑞尔谈话，选2欺骗的话会让他被恶魔附身，出去后霍克会得到恶魔许诺的奖励。

在两边的梦境中恶魔会利用同伴的弱点迷惑他们，让他们反戈相向。如果杀死托魄的话，最后回到院子里跟芬瑞尔谈话，他掌握了自己控制梦境的力量，决定前往塔文特学习魔法（根据前面的对话，他可能感到不知所措，想让霍克杀死自己。选“As you wish”会杀死他，连续选2就可以救他。如果他没有这么说的话，选“You cannot go”会杀死他。不过你没搞错吧，为了救他错过了6点属性点，现在反而要杀他？）回去后看护人会给一本没用的书作为奖励。

同伴任务：难以忍受（A Bitter Pill）

芬里斯在队中的时候在城外遭到伏击，原来是达纳里斯的弟子黑吉安娜（Hadrianna）手下。赶到她躲藏的山洞，途中会救下一名女奴隶，最后选1是给钱让她开始新生活，不过居然一给就是10G，霍克你也太大方了吧！选2是雇佣她，不用花钱而且芬里斯友好度还加更多。在箱子里找到塔文特教会护身符可以作为给安德斯的礼物。霍克在山洞最深处击败了黑吉安娜，她为保命说出一个秘密：芬里斯有个叫沃蕾妮娅（Varania）的姐妹，不过芬里斯还是难以压抑仇恨和愤怒而违背承诺杀死了她。回到家中会发现芬里斯过来为在山洞里迁怒霍克而道歉。之后到芬里斯家中跟他谈话可以了解他从主人手中逃脱的故事。

同伴任务：爱情长路（The Long Road）

完成火药任务后出现一系列同伴任务。到要塞找艾芙琳，她先是请霍克送花给士兵多尼克试探他的反应，又张贴巡逻表把他安排在安全的上城区，结果反而让多尼克觉得那是惩罚，最后她才对霍克说出真相，她对多尼克有感觉又碍于上下级关系不好直说，最后瓦里克建议约多尼克去倒吊男酒馆。夜晚来到酒馆，两个男人闷坐了半天艾芙琳也不敢露面，最后搞得多尼克以为霍克在试图接近艾芙琳骂他没种。


霍克陪着多尼克在酒馆呆坐，没话找话讲

他走后霍克建议艾芙琳安排多尼克到受伤海岸巡逻，霍克会先清除敌人让他们有机会谈话（队伍中不要带艾芙琳，否则只有三人战斗，到了以后沿路清除敌人点燃篝火）。可是艾芙琳在这方面实在是太笨拙了，巡逻结束了还是没说出口，最后霍克等人只能挑明，多尼克不知所措地回兵营去了。艾芙琳担心多尼克会向上级投诉，结果是多尼克找到艾芙琳关门倾谈，原来他并没有拒绝的意思，最后霍克也只能祝福他们，悲哀的是艾芙琳还问起“有没有想过我们之间的可能性呢？”，霍克只能苦笑着敷衍过去。

同伴任务：异议（Dissent）

到黑街找安德斯谈话，他发现一个叫艾尔利克（Alrik）的圣殿骑士阴谋将所有法师都逐步宁静掉，安德斯打算通过在黑街的秘密地道潜入骑士团内部揭发他的阴谋。在地道尽头刚好碰到艾尔利克抓住一个逃跑的女法师想对她进行宁静，这样他就可以对她为所欲为。愤怒的安德斯又开始变身，消灭他们后失去控制的正义居然想把称它为恶魔的那个女法师也杀掉。这里最后选左边的选项安德斯会在紧急关头恢复控制，友好度+15。如果选右边的选项他都会杀掉女法师。之后回去向安德斯出示在艾尔利克身上找到的信件（选左边选项），看到教会的天赐者（The Divine）和梅勒迪斯都否决了艾尔利克的计划，让他又看到了希望。然后再跟安德斯谈话解开他的心结（选择有心的选项安德斯会扑上来，之后回家还有后续。选其他选项的话，安德斯会说这件事让他看到希望，决心要发起一场革命，改变人们对法师的态度）。


这个卑鄙的老头想把女法师洗脑后对她为所欲为

同伴任务：家务事（Family Matter）

到倒吊男酒馆找瓦里克，得知巴全德已经回到他在上城区的宅邸。到了以后首先是瓦里克单独消灭掉大量敌人，原来这只是他交代故事时的自吹自擂。真实版本是进入宅邸后发现守卫不是死了就是疯了，最后找到藏起来的管家，才知道巴全德被那个人偶逼疯了，说可以

听到它唱歌，把它卖给一个女人后更像丢了魂似的。最后在书房里找到了可悲的巴全德。安德斯可以让他暂时恢复理智，但无法治愈。选1瓦里克会杀死他，选2会放过他。

同伴任务：镜像（Mirror Image）

去找梅丽尔，她让霍克帮忙向看护人要一件工具来修复魔镜。霍克找到看护人，先帮她到附近山洞里消灭怪物瓦泰若（Varterral），在那里碰到一个幸存者居然惧怕梅丽尔到宁愿跑向怪物的地步。回去找看护人才知道一切都源于那面镜子，那是古代精灵用于远距离通信的工具，一心想找回种族历史的梅丽尔得到镜子碎片后想要修复它，有个恶魔就教给她血魔法来修复镜子，族人担心她带来镜子里的邪恶，所以对她畏惧和疏远。最后看护人把工具交给霍克保管（不给的话友好度会降很多。）。



瓦里克把自己吹嘘成了神勇无比的超人

巴全德被他独吞的那个人偶给逼疯了

次要任务：危险的知识（Forbidden Knowledge）

伊杜娜来信说特拉尼留下了很多记载黑暗秘密的书，希望霍克摧毁它们，免得更多人走上同样的道路（如果之前杀死了伊杜娜，据说随便找到其中一本书也能接到任务）。找到这些书后有3个选项：摧毁、阅读或取走。阅读的话书中的恶魔会提出交易，增强霍克的力量换取他不把书摧毁，再确认的话会得到2点属性点。书的分布位置如下：

①子爵要塞中有一本；②受伤海岸山道中段有个未标记的山洞（Dank Cave），里面有条龙和一本书；③裂山精灵营地处有个遗迹（Recently Opened Passage），里面有本书和隐藏商人；④骨坑东部一个小山洞（Cave）里有一本；⑤教会内有一本。都摧毁后到黑街一个地洞会找到伊杜娜学习血魔法用的书Fell Grimorie，这次选择阅读换属性点。不管怎么选择都会出现欲望恶魔Xebenkeck（威胁最大的是其中两只火魔，拉到通道里打就不会惊动第2波敌人）。

支线任务：愚人黄金（Fool's Gold）

在上城区碰到耶文（Yevhen），他的儿子们听说霍克的经历后也跑去地深之路冒险了。来到地深之路会发现矮人三兄弟重蹈覆辙，为了一把古剑不顾亲情，而最后发现宝箱已经被黑灵摧毁了。

支线任务：草药师的任务（Herbalist's Task）

纹身药水（Tattoo ink）在达利许精灵营地箱子里；瓦泰若之心（Varterral's heart）在做镜像任务时取得；妓女羞愧之花（Harlot's blush）在受伤海岸山上山洞门口找到。

支线任务：内奸（Inside Job）

接到来信后去上城区找休伯，替他从柯特里公会的内奸手中夺回货物。

主线任务：奎因的要求（Demands of the Qun）

霍克来到奎因人暂住地索要精灵逃犯，得知事实是他们的姐妹被一个卫兵强暴，他们向其他卫兵报告却没有任何结果，于是他们就自己报仇杀了那个卫兵。艾芙琳虽然承认有这样的“传言”，但仍坚持要通过法律制裁精灵兄弟，而首领则坚持保护他们，于是，战争爆发了。霍克和艾芙琳逃了出来，会合同伴前往要塞（在途中角落一具尸体上找到英勇药剂配方，只能制作1次全队升级药水），途中先后碰到了梅勒迪斯和法环的首席附魔师奥西诺（Orsino）。进入要塞后发现子爵已经遇害，首领说不拿到文稿就不会离开，而这时伊莎贝拉为了霍克赶了回来，交出了文稿（只有在两人关系够好的情况下）。但首领还是不肯罢休，说要把伊莎贝拉一起带走，结果被霍克击败杀死。这里如果选1“I agreed”则会交出伊莎贝拉，首领会和平离开，后来伊莎贝拉在路上会再次偷走文稿并就此消失。如果选择拒绝的话首领会提出与霍克单挑，选1接受，首领血多攻高，单挑对有些职业/天赋来说即使是最低难度也非常困难，如没有把握可以拒绝，变成团体战就容易多了。



找到特拉尼留下的邪书之一，阅读可得属性点，如果都摧毁最后可打一个隐藏Boss

第3章 恐怖分子和疯狂的骑士，矛盾的爆发

拯救了全城的霍克成为柯克沃尔的英雄，但情况并没有变得更好。子爵死后梅勒迪斯开始接手他的权力，对法师的压迫加剧，3年后矛盾到了非常尖锐的地步，第一附魔师公开呼吁反抗，主教士出面才将两人的冲突暂时压制下来（剧情过后得到勇士手套，回家波丹会说不久计划带养子前往奥莱斯宫廷工作。到倒吊男酒馆跟伊莎贝拉谈话她会归队，如果之前有回来的话）。

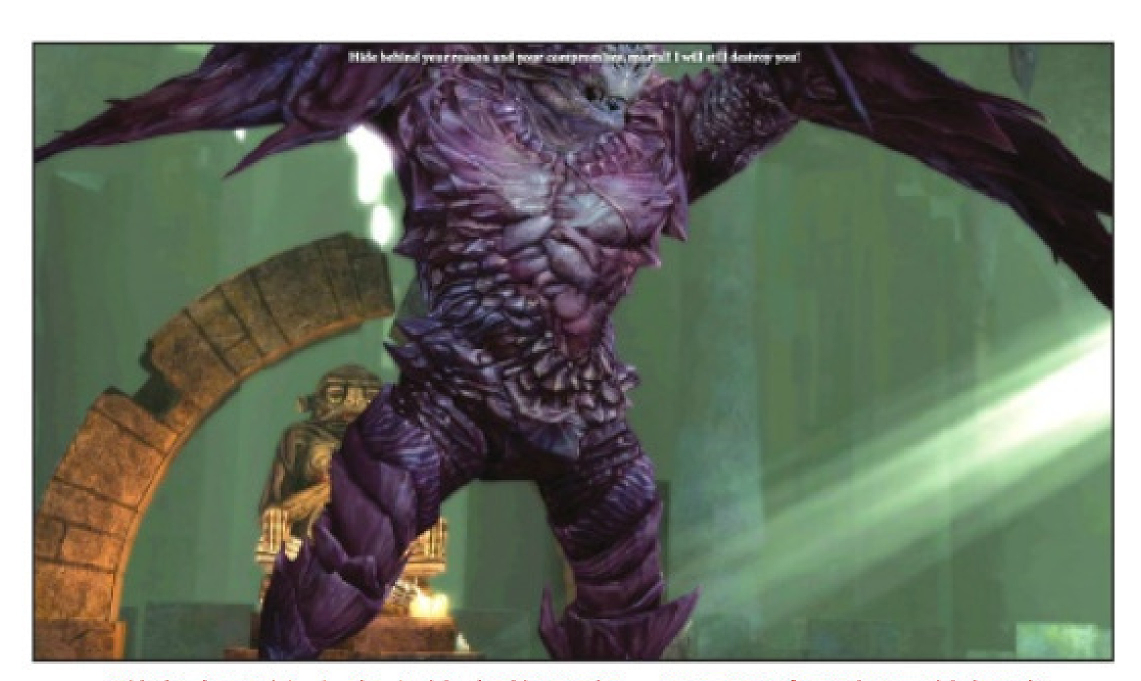
主线任务：逍遥法外（On The Loose）

接到梅勒迪斯来信，她需要霍克帮忙抓回3个逃跑的法师，用意是让他了解法师的危险性。霍克在黑街地道里找到艾沃里娜（Evelina），被逼入绝境的她被恶魔控制，居然想对自己收留的孤儿下手。到上城区艾米利（Emile）家中打听（东北房间有把奎因人的剑），然后在倒吊男酒馆找到他。原先从小在法环长大的他对外面的世界一无所知，逃出来只是为了破处，允许他跟吧女春宵一刻后他就回去自首了。而后到精灵区找到休昂（Huon）的妻子，夜晚再次来到这里却看到他为了血魔法杀害了妻子（休昂的血雾超猛，退开一个人打反而容易些，掉勇士套装的靴子）。


山多是如《天龙八部》中扫地僧一样真人不露相的高手

主线任务：君子报仇十年不晚（Best Served Cold）

接到奥西诺来信，有些法师在夜晚离开法环在上城区集会，可能与血魔法有关，他怕会给梅勒迪斯以口实来针对法师。霍克在集会的法师处找到线索寻到码头的据点，发现他们的领导者是瑟拉斯克，他一直在一点一点地努力让圣殿骑士和法师们互相理解，但手下人错误地把霍克当作敌人，还把伊莎贝拉（或贝瑟尼/其他恋爱对象）作为人质抓去受伤海岸。霍克赶到那里时瑟拉斯克准备释放人质，但当年放过的格蕾丝却为了爱人德西米斯执著地要找霍克报仇，还杀了阻止她的瑟拉斯克（开始时要打断格蕾丝的血雾全力击杀之，她掉落勇士套装的头盔）。而后回去向奥西诺报告，他知道事实后对干涉此事感到很后悔。



附身在看护人身上的虚荣恶魔，最后还会玩假死的把戏

同伴任务：孤独（Alone）

到芬里斯家中谈话得知他联系上了那个姐姐，她已经来到城里。白天陪他来到倒吊男酒馆，得知他的本名叫力拓（Leto），不过这是个圈套，沃蕾妮娅为了能成为魔法师而引来了达纳里斯（可以选左边选项把芬里斯交出去），最后芬里斯差点把她也杀死（选3可以劝他杀死姐姐）。她离开前说当年芬里斯是自愿被文身的，换取他母亲和姐姐的自由，但她却不感激获得自由，反而嫉妒芬里斯。

同伴任务：正义（Justice）

正义在拜访过安德斯之后出现。安德斯说有种药剂可以将正义和他分开，但缺少材料。粉末在黑街地道里就有，石片在骨坑（最深处有只大蜘蛛怪），找齐后安德斯又拜托霍克引开主教士注意，好让他潜入教会做一件事，但不肯告诉霍克到底是什么事（拒绝帮忙也不会改变后面的剧情）。

同伴任务：永无宁日（No Rest for the Wicked）

回到家中伊莎贝拉正在等待，她说卡斯蒂昂来到了城里，她想要先下手为强，霍克建议用她做诱饵找到对方。到玫瑰院找到卡斯蒂昂的手下沃拉斯科（Velasco），假装出卖伊莎贝拉，然后一路跟踪来到码头一间房子（这里可以找到全队升级药水需要的材料），找到了一份贩卖奴隶的文件，伊莎贝拉用它要挟卡斯蒂昂换来了一艘船和不再追杀她的承诺（也可以选择杀了卡斯蒂昂）。而后到倒吊男酒馆跟伊莎贝拉谈话，她会邀请霍克将来跟她一起搭船四处冒险（关系够好的话）。

同伴任务：偏爱和过失（Favor and Fault）

完成“逍遥法外”后接到。有人抱怨艾芙琳对手下特殊照顾，艾芙琳就坚持要霍克到码头亲眼看看多尼克的巡逻有多艰难。到下城区调查发现是前任队长杰文在搞鬼，最后在黑街将他除掉。

同伴任务：新的路径（A New Path）

在接到“君子报仇十年不晚”后接到。还是为了修复镜子，梅丽尔要霍克陪她去裂山山顶的洞穴求教封印在那里的恶魔。到了洞穴却发现本来封印恶魔的雕像是空的，这时守护者现身，说那个恶魔的计划就是诱骗梅丽尔修复镜子，它就可以借此摆脱封印，而梅丽尔就会成为第一个受害者。为了阻止这一阴谋，她把恶魔封印到了自己身上，只要杀死她就可以消灭恶魔。众人被迫与变身成虚荣恶魔的守护者战斗并将其杀死，在最后时刻恶魔居然假装死掉并变身成守护者，选2就可以揭穿并直接杀死它，如果选1梅丽尔会遭偷袭，然后就会跟剩一点血的恶魔战斗。之后出洞后又被族人围堵，选1告知守护者被附身就不得不战斗并将全族精灵杀死，选3许诺把梅丽尔带走就不用战斗。回家后梅丽尔会自责并将镜子敲碎。

同伴任务：闹鬼（Haunted）

完成“逍遥法外”后接到。瓦里克


看起来很文弱的安德斯其实意志特别坚定



泽万的回应：多多益善！

说他把哥哥的宅邸卖掉了，但现在那里闹鬼，需要霍克帮忙解决。进入宅邸击败一个石头人后发现那是人偶的一个碎片，而瓦里克也差点受到它的蛊惑。选1让瓦里克保留碎片，他的弩会多出3个插槽；选2自己保留可让山多将它做成了一个+30%攻击速度的符文。

支线任务：拜访葛姆伦（Visit Gamlen）

来到叔叔家中，桌上有张纸条说找到了科诺谢克宝石（Gem of Keroshek），约他去黑街。然而叔叔对此不感兴趣，说为了寻找那个宝石他已经失去了一切，还有妻子马拉（Mara）。

支线任务：葛姆伦最重要的珍宝（Gamlen's Greatest Treasure）

霍克替叔叔赴约，跟着对方留下的线索从黑街到家里到精灵区又到码头转了一圈，最后来到城外一处山洞，才知道一切都是表妹查拉德（Charade）设的局，她找到了宝石，想看看没见过面的父亲会不会为此上钩，结果她雇的佣兵对宝石起了贪念，可惜他们不知道查拉德的表哥可是大名鼎鼎的柯克沃尔勇士，最后霍克说服她与父亲相认（也可以向她索要宝石，但只是很普通的装备）。

支线任务：乌鸦杀手（A Murder of Crows）

上城区的外地贵族南希奥（Nuncio）让霍克帮忙到达利许精灵中缉拿一名精灵刺客。到裂山打听轻易得知了他的躲藏地点，到去过的山洞（途中找到一个戒指可作为给梅丽尔的礼物），再次击杀瓦泰若后，精灵杀手泽万（Zevran）现身，他帮助过费雷登的英雄们消灭枯潮。他说自己脱离杀手组织“乌鸦”并杀死他们很多人，所以才被追杀，他不作抵抗，霍克当然也不好抓他（选右2则会抓走他）。来到（大地图上）南希奥的营地算账，泽万也回来帮忙，临走送了把顶级的匕首Finesse。此外跟霍克还有点小插曲，如果伊莎贝拉也在而且跟主角有爱的话就会变成3s（没有动画自己脑补吧），最后决战的时候泽万也会出现帮忙。

支线任务：矿坑屠杀（Mine Massacre）

在休伯处得知骨坑又出事了，到那里杀死作恶的高龙（High Dragon）。此龙伤害很高，中途会3次飞到山坡上召唤龙和小龙。高火抗会有很大帮助。掉勇士套装胸甲等不少好东西，杀死有成就。

支线任务：草药师的任务（Herbalist's Tasks）

在骨坑杀死高龙取得高龙的火腺，绞刑庭园的草药师会把它做成一个火抗护身符。

次要任务：The Awiergan Scrolls：Third Aspect

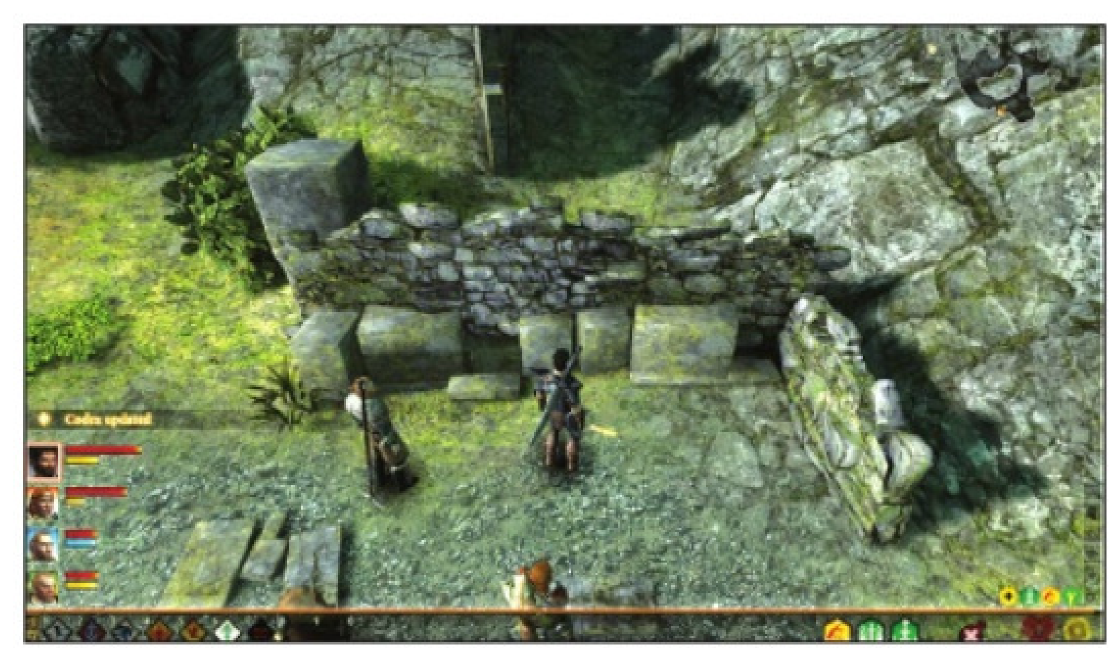
到裂山精灵营地前左边断壁下点击卷轴获得此任务，之后上山途中会碰到奥术魔为首的一堆恶魔，杀死可取得顶级双手斧Bloom。

次要任务：The Awiergan Scrolls：Second Aspect

就在战斗地点的断壁后找到另外一个卷轴。穿过山洞来到墓地，继续往上的山道上有3只亡灵，非常强悍，如果打不过可以让队伍在墓地等待，小心地上前一只一只引回来杀就容易多了，掉落双手剑The Celebrant。

次要任务：The Awiergan Scrolls：First Aspect

到受伤海岸入口往南不远处找到卷轴，在靠近西边出口处消灭几波骷髅，然后是一只名叫Medan的奥术恐惧（远程躲开紫雾，近战在它手上发蓝光时就赶紧跑）。



在精灵营地外可找到卷轴

次要任务：The Awiergan Scrolls：Pride Unbound

完成3个卷轴任务后取得。安德斯住处外有个隐藏洞穴，进去在大厅里遭遇虚荣恶魔（Pride Demon），会召唤多只火魔在内的多波小怪，其绿色火焰会反弹近战伤害，如果站在其蓝色潮汐中会被击晕并造成极高伤害。杀此恶魔掉落单手剑Glandivalis（2.5%几率奴役普通怪物），还有一个成就。

次要任务：丢失的武器（The Lost Swords）

上城区有个奎因人收集他们在战斗中丢失的武器，奖励不要选钱，每把1200XP。找回全部10把会奖励一把双手剑。武器具体分布位置如下：

①安德斯住处；②上城区市场商人处买到；③下城区武器商人出售；④



在骨坑出现的高龙

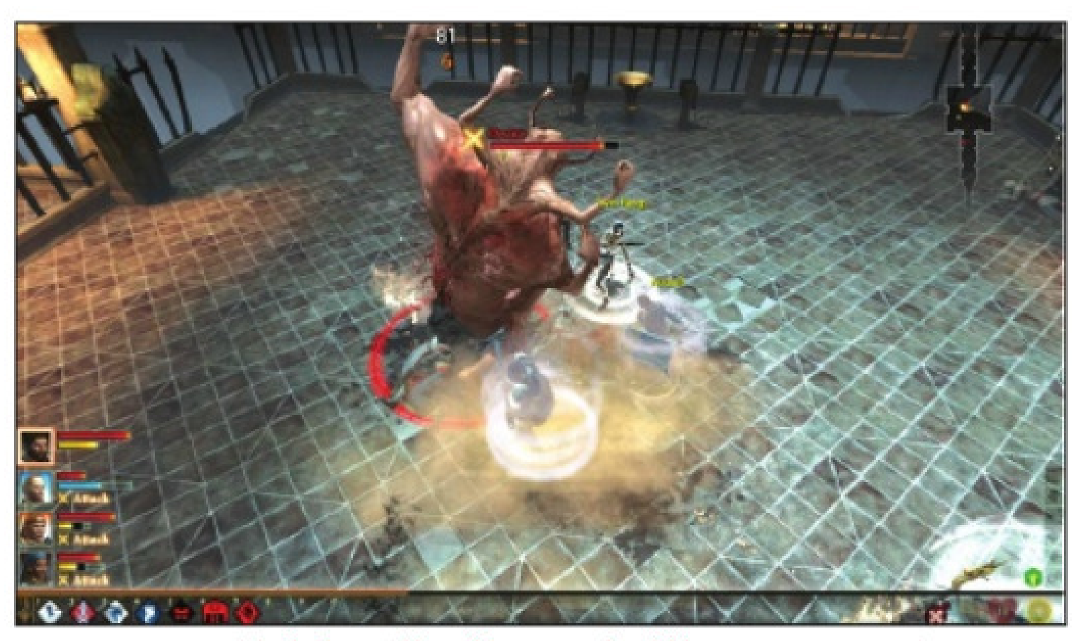
夜晚下城区铸造厂外碎石中；⑤夜晚码头西北部柱子后白骨处；⑥夜晚码头西南部上锁箱子中（需40灵巧）；⑦绞刑庭园的武器商人出售；⑧受伤海岸往北的山路中途白骨处；⑨受伤海岸西边出口附近山上白骨处；⑩做“逍遥法外”任务时在上城区贵族家中东北房间找到。


梅勒迪斯疯就疯了，只可惜了柯克沃尔这些历史悠久的铜像

主线任务：最后一根稻草（The last Straw）

奥西诺再次来信，他无法再看着梅勒迪斯疯狂下去了。赶到绞刑庭园正看到两人争执不休，这时安德斯爆发了。他炸掉了整个教会和无辜的主教士，消灭了任何妥协的希望，原来这就是他之前收集材料和潜入教会的目的。梅勒迪斯下令启动法案将法环的所有法师消灭掉。霍克被迫在法师和圣殿骑士中做出选择，选1支持法师，选3支持圣殿骑士。根据立场和关系，同伴对霍克的决定会有不同的态度，关系好的虽然反对但仍然会帮助霍克，否则就会离队。至于安德斯，可以选择让他帮忙、走人或杀死他，不过，他是治疗者……如果选择帮助圣殿骑士，安德斯不会帮忙，除非是恋爱关系。


安德斯的杰作，惊天动地的大爆炸


最后关头奥西诺居然不一致对外，反而要添乱

城里已经是一片混乱，杀到海边（在码头会碰到虚荣恶魔为首的大批恶魔，如果没有治疗者会很艰难），搭船来到绞刑庭园，奥西诺再次恳求梅勒迪斯收回格杀令，愿意协助她搜捕所有血法师，但梅勒迪斯已经铁了心要趁机铲除所有法师。霍克跟同伴做决战前短暂的交谈后，跟奥西诺/梅勒迪斯谈话开始决战。

支持圣殿骑士结局

霍克攻入大厅发现奥西诺已经准备好血魔法仪式，那是他朋友昆汀的研究成果，他坦白曾经替昆汀掩盖，为了不让梅勒迪斯抓法师的把柄，但他说没想到昆汀会干出那种事情。然后他就变身成了憎恶（如果贝瑟尼加入了法环，这时候会反戈），梅勒迪斯会带领一些骑士助战（战斗结束后放过贝瑟尼她会回到队伍中）。打完出去，梅勒迪斯却说霍克是比奥西诺更大的威胁，要将他也除去。将梅勒迪斯击败后，霍克暂时担任了柯克沃尔的子爵。

支持法师结局

消灭一批侵入骑士大厅的骑士后，梅勒迪斯的攻势暂时停止，压力之下奥西诺突然失控了，用血魔法变成了一个大憎恶，害得大家还要费不少力气先干掉他（其实真正动机是为霍克多提供些经验和装备）。之后霍克决定杀出去（山多会在通道里卖东西和提供附魔，身边都是恶魔尸体，好强……），梅勒迪斯在院子等待着，她要杀死霍克，这令她的手下也无法支持，卡伦宣布将她解职。但她狞笑着亮出了一把火红的长剑，那居然是巴全德卖给她的人偶，她近年来的疯狂举动都有了解释。尽管激战中她激活了庭园里很多铜像来帮忙，但仍不敌霍克和所有同伴的齐心协力。她嘶吼着，仍然不愿相信自己是错误的，最后她高举长剑向造物主请求力量，可是长剑化作碎片，她被疯狂的力量反噬，变成了一尊铜像。

圣殿骑士们围了上来，但是没有人敢挑战霍克，只能让他们安然离去。

听完所有故事，卡珊德拉才知道了真相，而她的目的其实是希望找到霍克来化解法师和圣殿骑士之间的仇恨，结束这场大战。可惜瓦里克也不知道，伙伴们后来陆续和霍克分手，再没人知道他的踪迹，只有伊莎贝拉（或其他恋人）陪着他。P



《回到未来》
乘坐时间机器的奇妙旅行（续）

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《回到未来》是成功的科幻喜剧片系列电影，马丁和布朗博士驾驶着时间机器穿梭于过去和未来，改变着历史，影响着未来。它告诉人们，未来其实就掌握在自己的手中。游戏《回到未来》根据同系列电影改编，它的剧情完全原创，给玩家带来新鲜的体验。第三章的剧情承接上一章，马提和布朗博士回到1931年，将山谷市的黑帮头子基德绳之以法，回到现代的1986年却发现山谷市完全变了样子，这里被第一市民布朗和他夫人埃德娜管理着，人们被各种繁规琐矩束缚着，没有自己的思想和行为，如同僵尸般生活着。马提决定找到第一市民布朗来改变这一切，然而事情总是那样的难以预料……

本集故事所折射的现实问题，是无论精神还是行为控制所维系的表象完美，并不是以民众的快乐为基础的，是违背自然、戕害人性的犯罪。所谓的完美世界和完美的人，根本就不会存在于宇宙中。人可以追求完美，但无法达到完美。乌托邦社会的理想和实践，如同烧制一件完美的瓷器，轻轻一触便碎为齑粉。所谓的理想社会，并不是靠强制和约束来形成，更不是靠灌输和洗脑来达成，而是赖于全民的道德层次。

精品 总评 8.0

制作	Telltale Games
发行	Telltale Games
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.8
上手精通 Difficulty	7.8
画　面 Graphics	8.3
音　效 Sound	8.5
创　新 Creativity	7.0
剧　情 Story	8.5

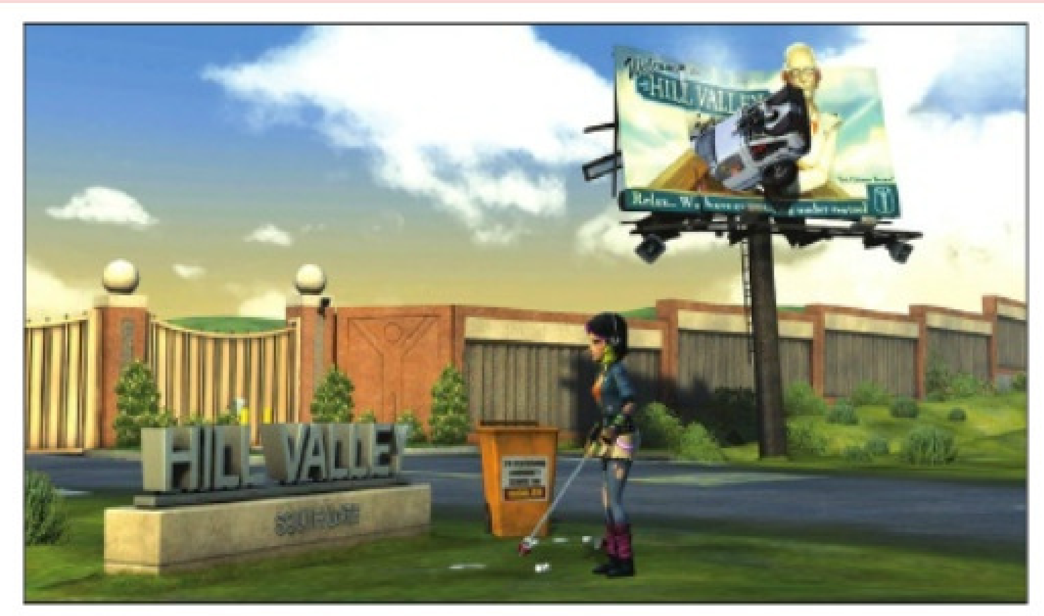




第三章（Episode 3）

1.失落与绝望

迪罗里安跑车载着马提、布朗博士和爱因斯坦重返1986年，可是事情未如他们想像的那么美好。副驾驶座位的博士和后座的爱因斯坦悄然消逝，跑车也撞到了广告牌上，悬吊在空中岌岌可危。马提摇下车窗，这里只容探出手臂和肩



悬吊在空中的马提寻求詹尼弗的帮助

膀，无法爬出，真是天下最糟糕的设计，现在得想法子从这空中铁笼逃出去。

国道边有位妆容妖冶的女孩正在翻垃圾，她戴着耳机听着歌曲，肢体伴随着节奏摇摆着，并偶尔挥动手里的铁棍。马提按动车里的喇叭吸引她的注意，然后掏出相片要她帮忙联络一下女朋友詹尼弗。可是，合影里詹尼弗影像已经消失了，而下面那位打扮怪异的女孩子仔细辨认竟然就是詹尼弗。


詹尼弗让马提别再做些古怪的事情来吸引她的注意力

马提不知道詹尼弗为何会变化这么大，头发染得五颜六色，身上穿着奇装异服，弄得他几乎不认识了。詹尼弗说她身上这些是最寻常不过的非主流装扮，马提的装束才和这个社会格格不入呢。詹尼弗一副漠然和冷冰的态度，表示不会再和马提旧事重提，两人已形同陌路。马提听得一头雾水，不知道两人之前曾发生过什么不愉快。

詹尼弗怀疑马提的迪罗里安跑车是偷来的，或者是哪个科研机构在测试跑车的飞跃能力。马提三言两语无法向她解释这一切，只央她帮自己下去。詹弗尼拿出一把锈迹斑斑的轮胎十字扳手，说是刚从垃圾堆里捡的。马提一看大喜，这东西能够将车窗的玻璃完全敲碎，这样自己就可以脱困啦，可是詹尼弗却要他拿东西来换。马提只得翻找身上的东西，掏出那只基德的酒壶扔给她，詹尼弗便将扳手掷上来，马提用它破坏车门的玻璃钻出去，顺手带上博士的笔记，从广告牌的梯子爬了下来。

詹尼弗跳上电瓶车，鄙夷地瞧着马提，说自己对他已是仁至义尽了，别再指望做些古怪的事情来吸引她的注意力，这样对他们之间的状况改变不了什么。马提急切地叫她留步，他还有很多话要说，詹尼弗却说事情已经过去了，再也不会和他这个老土约会了，驾驶小车决然离去。马提紧追过去，却被一道大门隔在了外边。

马提怔立当场，这时广告牌上的迪罗里安跑车重重地坠毁在地上，冒起浓浓的黑烟。马提无奈地望着它，心里想起女朋友的绝情离去，口中发出一声绝望凄凉的呐喊。他发泄的朝跑车轮胎踢去，却被弹倒在地上，真是衰到了极点！

马提现在需要博士的帮忙修好跑车，思忖间，空中传来博士的声音：一切都在我们的掌握之中！那声音是从广告牌的播音喇叭里传出来的。

2.乌有之乡

现在的山谷市戒备森严，整座城镇都被厚厚的围墙围起来了，得想办法进到里边。走到门边使用扬声器，得知外乡访客只能到北门进行安全检查才能进入。这里是南门，要赶到北门去得绕一大圈，马提自然不会做那等傻事。

走到跑车前用十字扳手拆下轮胎，轮胎的中央露出连接着旋转系统的电线。走到跑车的后端拿到蓄电池，将它安装到轮胎中心的电线上，旋转系统启动工作，整只轮胎凌空飞了起来。马提连忙跳了上去，飞过围墙跳落到里边，而那只轮胎鸿飞冥冥，瞬间杳无踪影。马提拍拍胸口安慰自己：不用怕，现在唯一的改变是詹尼弗变成了女阿飞，并不意味着满大街都是比夫那样的恶棍。深呼吸，一定会找到博士的！

街道上到处安装着电子眼，大队的守卫和警察四处巡逻。路上没有了喷着尾气的巴士和轿车，到处穿梭着节能环保的电瓶车。行人们穿着统一颜色和样式的服装，举止优雅彬彬有礼，只是他们表情呆板行色匆匆，缺少了几分活力。街边张贴着印有博士肖像的海报，写着招募山谷市民的宣传语。原来的小旅馆已经改建成纪委监察署，上面悬挂着“山谷市民大团结”的标语。

马提正看得眼花缭乱，不小心撞到了一位警察，却是詹尼弗的父亲帕克警长。帕克一见马提便说他没有穿规定的制服，违背的市民法则第9条规定；没有佩戴ID牌，违背市民法则第714条之规定。马提



仍在东张西望，帕克严肃地让他举起双手进行搜身，没有查到违禁品才放缓了口气。在山谷市，烟酒、泡泡糖、花生糖和猫狗这些都是违禁品。

帕克说布朗通常在白天的法院工作，他对马提的“博士”称呼感觉很新奇，因为镇上都称布朗是“第一市民”或“市民布朗”。马提朝法院大楼扫视了一遍，发现禁卫森严，不但有墙院包围，还安装有电子安全系统。走到大门边的扬声器前和接待员通话，得知没有预约是无法见到第一市民布朗的，他可是个大忙人。就在这时一辆汽车驶了过来，比夫跳下来并和车里边的布朗握手道别，马提连忙朝汽车冲过去，可汽车很快驶进了法院的大门。



在法院外遇到詹尼弗的父亲帕克警长

和广场货摊前的比夫谈话，他似乎进行过什么思想改造，几乎不记得马提了。他向马提兜售一种市民辅导程序，它是布朗和埃德娜夫妇一起设计的再教育软件，他是第一个通过软件测试的山谷市民。通过闲聊，得知比夫对自己的行为有着很强烈的羞耻心，他经常陷入一大堆的麻烦中，比如醉酒、在公众场合和女人亲热、养了不受约束的狗等等，这在山谷市的法令里都是很严重的错误，因此他被权威专家们当成特例，送给布朗进行特别训导和治疗。马提对这种洗脑软件提出质疑，比夫叫他不要诋毁它，这样会让他感觉到不舒服。看来这软件灌输的理论已经深入他的骨髓，控制了他的思想和行为。



3.遥远的爱人，疏离的亲人

结束谈话，看到詹尼弗进到浓汤小厨餐厅后面的小巷里，马提连忙跟了过去。詹尼弗正用喷漆罐在墙上涂鸦，由于戴着耳机听不到马提打招呼，马提于是上前轻轻拍下她的肩膀，换来了詹尼弗的一对大白眼。詹尼弗看来没有其他市民那样循规蹈矩，想是没被那种软件洗脑吧。

马提知道詹尼弗很讨厌他，他希望通过努力使俩人能重归于好，于是真诚地向她表白心迹，倾诉衷肠。詹尼弗依然冷淡，说她已经不是不谙世事的小女生了，虽然曾经在一起玩过，但不表明他们就是罗密欧与茱丽叶。

马提见她辞意决绝便转移话题，唠扯了些违禁品、洗脑软件的事情，得知镇上在报纸、电台、电视台进行铺天盖地的宣传，让人们接受再教育，声称能让人感觉到更加的幸福和愉悦。马提觉得整座小镇都扭曲变样了，想尽快能见到博士劝说他改变这一切。詹尼弗对他的计划不感兴趣，认为那是徒劳无功的痴心梦想。


看到老妈洛林驾驶着电瓶车赶到广场公园


老妈让马提将一张计划表交给老爸乔治

回到路边，看到老妈洛林开着电瓶车驶了过去。马提前往广场比夫的摊床前找到洛林，她的脸色有些苍白，已没有原来的滋润和光泽。洛林说，她每天都会到广场来清洗那尊布朗的金属雕像，履行一名山谷市民的职责。马提问起自己的那辆小货车，洛林说山谷市里没有人拥有货车，全部都以节能环保的电瓶车代步，她怀疑马提病得不轻，马提敷衍地说自己昨夜的梦还没醒呢。



广场公园里的比夫正在贩售一种市民辅导教育软件

老妈洛林将自己下周的活动拟定了一个时间表，希望马提将它交给老爸乔治。市民布朗总是宣称：有计划的人生才是快乐的人生，因此提倡每位市民都事先拟定活动计划。洛林将车钥匙交给马提，自己转身去清洁雕像去了。

4.偷窥狂乔治

马提驾车回到家中，看到大屋子的门已被贴上了封条，老爸乔治坐在仓库的一排监视器前紧张地忙碌着。看到马提走进来，他慌乱地藏着什么东西，警告马提下回出现时不要这么悄无声息的。难道老爸成了一名偷窥狂？马提满腹狐疑。

将时间表交给乔治，乔治说他正在监视镇上的风吹草动，观察每个人的举止行为，收集有关偷窃和斗殴犯罪的录像资料，为打击犯罪构建和谐的社会而努力工作。乔治看过时间表，对洛林的行为很是忧虑，担心她在外面违

反什么规定，会给整个家庭带来麻烦。透过监视器看到洛林正在清洗雕像，乔治才算是松了口气，但他仍然怀疑洛林将酒壶藏在某个地方，不知道她什么时候会故态复萌，便委托马提帮忙去调查一下，因为洛林知道他整天监视着自己，已经彻底不信任他了。

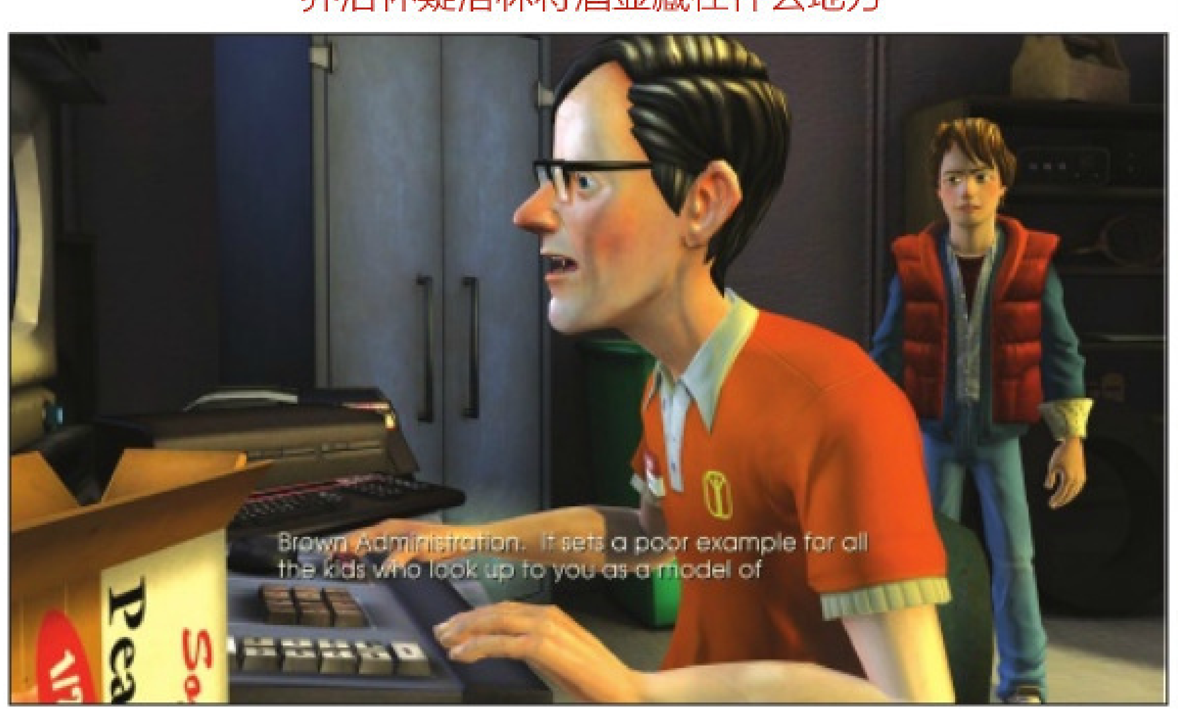
马提问乔治刚才藏的是什么东西，乔治说布朗和他妻子埃德娜一直辛劳的工作，为创建高级文明社会而殚精竭虑，只是现在的山谷市并非理想中的完美，有的人不懂得感激，暗地里抨击布朗的管理部门。随后他播放了刚才藏起来的录像带，都是从街头巷尾偷录来的，人们对布朗的做法议论纷纷，意见很大，听得乔治忧心忡忡，他打算将这些音像资料递交给管理部门。

马提建议他直接将录像带送给布朗，或者自己可以代劳递送。但乔治认为这样不妥，布朗看到这些资料的时候情绪不会太好，马提会受其波及，更有可能对家庭不利，因此他会一直看守这些资料，以免给家人带来危险。

谈及被封的大屋，老爸说自从马提离家出走后，洛林一直为保持屋子的整洁而烦恼，那些灰尘总是难以清除，因此市里纠察队把大屋锁上，一家人被迫搬到仓库里居住，等今晚派来的清洁公司打扫干净才能搬回去。马提听了啼笑皆非，这可真是荒谬的思维方式。



乔治怀疑洛林将酒壶藏在什么地方



马提没有想到老爸会成为一个偷窥狂

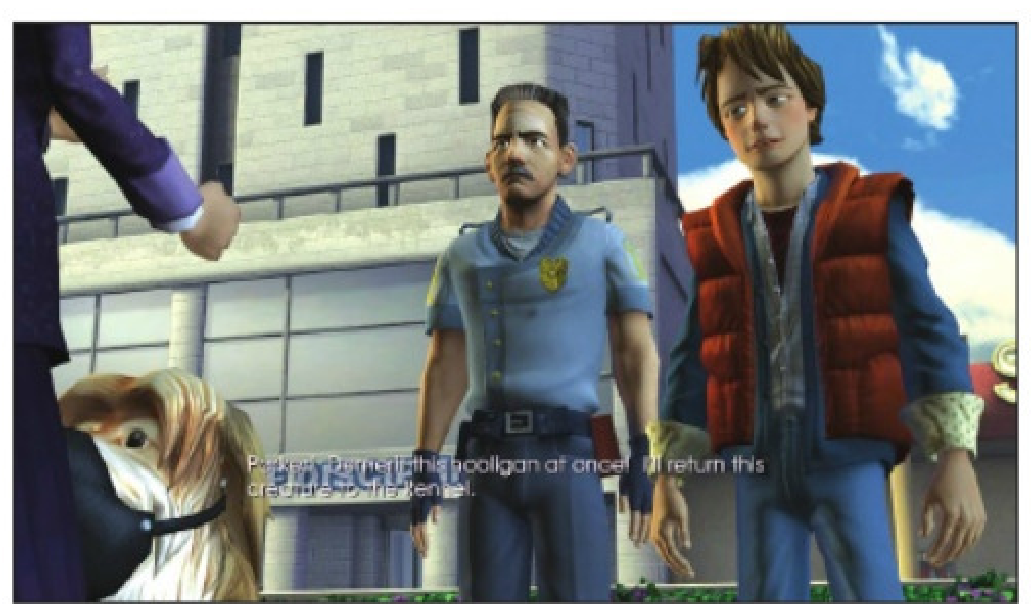
5.爱因斯坦

马提从仓库的垃圾箱旁找到了自己的吉他，乔治说演奏摇滚乐是市里明令禁止的，所以当初才逼迫马提交出吉他。马提谎称要用吉他来打动某位女孩，乔治尽管有很多担心和顾虑，爱子心切的他还是同意了。拿到吉它后回到广场，拨弄一下雕像的指针，旁边的扬声器说马提企图破坏公共设施，违反了第64条规定，并打印出了一堆劣迹单。



在浓汤小厨餐厅索要免费试吃的火腿肠

前往浓汤小厨餐厅，透过橱窗看到店员利奇试图和詹尼弗亲热，被詹尼弗推开了。上前按铃，索要免费试吃的火腿肠，吃一块便让马提恶心了半天。利奇说为了防止镇上的狗来偷吃，他不能将这些火腿放在外面的柜台上，那只狗总是在他转身的时候出现，并将整盘的火腿扑到地上。果不其然，就在利奇离开的时候，爱因斯坦从后巷跑了出来，叨着一根火腿逃走了。


埃德娜夫人将爱因斯坦带走，帕克警长给马提开了张劣迹单

追到小巷，爱因斯坦通过一条木板跑进了栅栏里边，而涂鸦的詹尼弗往地上扔了一只喷漆罐。马提上前拾起喷漆罐，再爬到栅栏里边，爱因斯坦不知躲到那里去了，翻动附近的东西，爱因斯坦逃走了。马提掏出喷漆罐在木板上面喷涂上油漆，离开小巷的时候爱因斯坦又跑了回去，它的脚上染上蓝漆，循着爪印就能找到它躲藏的地方了。马提将身上的火腿喂给它，博取它的好感。

带着爱因斯坦前往广场，埃德娜夫人发出恐怖的尖叫声，要帕克警官赶快制服它，马提连忙跑过去替爱因斯坦辩论，说这是他的小狗，只不过一时手痒将它的口套摘下来了。埃德娜夫人将爱因斯坦带走，而帕克给马提开了第1张劣迹单，并警告他本分点，再多单子就要接受布朗的训导了。

6.重归于好

返回小巷拿出吉它找詹尼弗对话，她怀疑马提是偷的哥哥的吉他，而且还不是电吉他，实在太落伍了。讨了个没趣，马提再次鼓起勇气和詹尼弗谈话，提及利奇，詹尼弗说他有很多特长，比如他挥舞手中吉他的风采。马提连忙辨称自己是镇上无人能及的吉他高手，愿意和利奇一较高下。詹尼弗比较欣赏的是电吉他演奏，对马提手里的四弦吉他不感兴趣。

在马提的坚持下，詹尼弗同意给他一个机会，于是从餐厅后门叫出了利奇，两人展开吉他演奏对决。规则是每人依次做出一个动作让对方模仿，马提首先使出剪刀脚（Scissor kick），利奇会将身后的塑料桶踢翻。然后向



马提和利奇进行吉它演奏对决

詹尼弗移动（Move towards Jennifer），再爬上平台（Climb on the platform），这时利奇站在了垃圾箱前的木板上。再接一个单脚跳（Hop），利奇被弹进身后的垃圾箱里，惨叫连天。

马提终于博得了詹尼弗的芳心，两人在餐厅里甜蜜拥吻，不想被前来买食物的埃德娜夫人撞个正着，她尖叫着喊来帕克警长。帕克听到埃德娜夫人的描述，痛心疾首地训斥女儿做得太离谱了，而马提辩称接吻并不是罪恶，不过是年青人体内的荷尔蒙在正常发挥作用罢了。埃德娜夫人连忙打断他的话头，称在镇上不允许说这样离经叛道的话，于是马提拿到了第2张劣迹单。

7.酗酒青年

回到广场，将雕像手中的指标旋转两次，它将乔治的监视器给挡住了，然后再和老妈洛林谈话，她跑到一旁偷偷地喝酒。马提跑过去找洛林，她慌张地将手里的酒壶扔进雕像下的花坛里。在马提的追问下，洛林痛哭流涕，内心充满了自责，埋怨自己经常不能自律偷偷饮酒。于是马提宽慰她，已经将监视器的镜头挡住了，爸爸乔治发现不了什么。

从花坛里拾起酒壶，移步到法院大门前和帕克对话。帕克他对马提进行搜身，找到酒壶后给马提开出第3张劣迹单。帕克对这种屡屡违规的小青年很是无奈，普通的教育是难以改变他们的习惯的，因此决定判罚马提去见第一市民布朗先生，由布朗亲自进行训导教育。

不远处传来詹尼弗的呼唤，马提前往广场和她见面。此时的詹尼弗对马提充满了欣赏，酗酒、养狗、在公共场合大胆和女孩子亲吻，说不定下回还会去砸银行的玻璃，这些离经叛道的行为让他别具冷峻潇洒的风格，正是她所心仪的对象。马提很难向她解释清楚，站在她面前的他，和以往那个家伙并无二致。


在广场找到偷偷喝酒的老妈洛林

说话的时候，两名警察来到马提面前，他们奉命前来拘捕马提，说他在一天之内犯了太多的过错。埃德娜夫人走过来，说马提道德缺失，有反社会的倾向，总是麻烦缠身的他需要一些的关怀和援助。马提自然知道她所说的关怀意味着什么，就是像比夫那样被灌输和洗脑成一个没有自我的人。

8.第一市民布朗

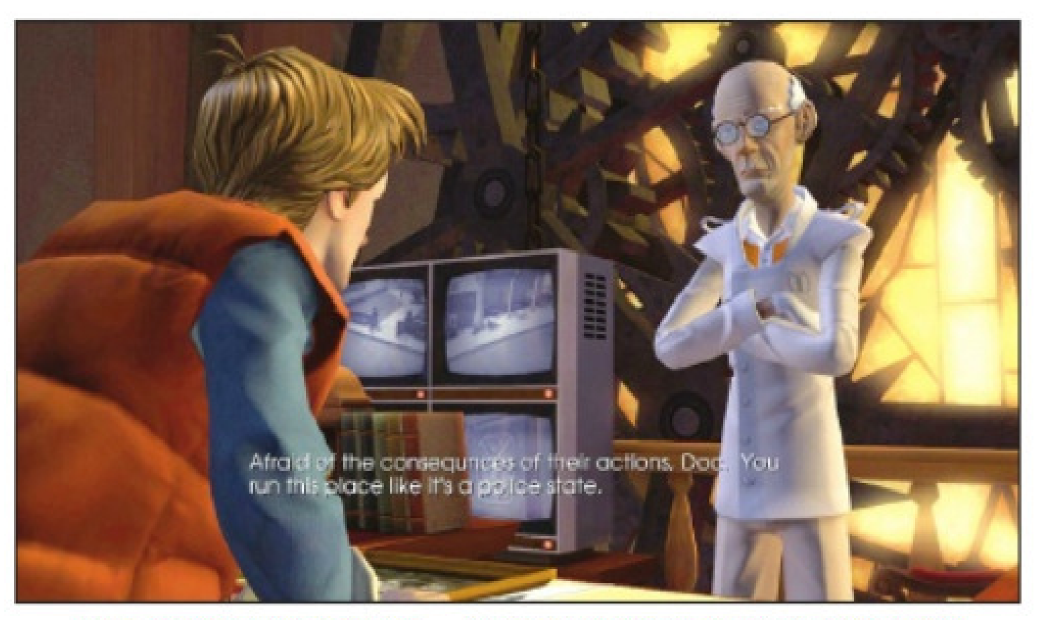
布朗坐在办公室的椅子上，翻阅着手上的一叠资料，上面记录着马提的斑斑劣迹。在他的身后，是转动的大钟齿轮和显示着小镇各条街道画面的监视器。他对马提称呼他为“博士”感到惊异，认为马提患有多样的精神障碍，他有办法让马提变回正常人。马提开门见山地说，布朗所设定的规则是变态愚蠢的，这里的世界太疯狂了，每个角色都超乎常理。爸爸成了偷窥他人隐私的监视者，妈妈整天沦陷在罪恶感之中，可悲可怜。詹尼弗如同惊慌的兔子东躲西藏，比夫则像是没有灵魂和思想的行尸走肉，这些都是他造成的。



两名警察带着马提前去见第一市民布朗

布朗认为马提想要改变规则，只是为了让母亲找到合法酗酒的机会，镇子上的人们都在热情的帮助身边的人提升到更高的道德层次，视他人如同自己的亲人，很奇怪一向循规蹈矩的乔治，为何会有一个如此放荡不羁，大逆不道的儿子。马提说那些都是人格扭曲的人，爸爸乔治的理想是当一名科幻作家，而不是一个





马提要证明给布朗看，他所构建的文明社会并非完美

偷窥狂。布朗的理想是创造一台时间机器，而非是一座城镇的管理者。

谈到时间机器，布朗认为那是一个不可思议的构想，也是危险的、不切实际的发明。马提告诉他，他不记得是因为他并不是真正的布朗，自从上次回到1931年，所有的事情都被扭曲了。

布朗仍然不能理解马提所说的事情，初步判断他得了妄想症，为了找到马提所患精神疾病的根源，便让他在屋子里的摆设中挑选几样，来分析他的思维方式。马提走到左边的墙上，看到一幅身为法官的布朗肖像，于是向布朗讲述当初他的父亲，曾经同意让他离开法院，专心搞发明研究。再走到右边调查鱼缸，说布朗从前的鱼缸不会如此干净，在1931年的时候，鱼缸里装满了各式各样的细菌来产生氮气，用来制造火箭的燃料。在博士的笔记上调查那张爱因斯坦的照片，说他曾经接触过这只狗，它曾因测试火箭动力车辆而困在法院的屋顶上，它不是存在那个年代的狗，而是通过时间机器进行时间旅行回去的。

博士这时大声咆哮起来，认为马提是在愚弄他，他和妻子的整个人生都献身于建造一个有效率和秩序的社会，这个社会是具体存在的，至今他还保留着记录着他人生转折点的相片。博士将一张相片放到桌子上，它摄于1931年8月25日，逮捕基德的那天，也是他和埃德娜确定恋爱关系的一天。观察那张相片，在青年布朗和帕克警官中间，那座小亭子里有着布朗博士和马提的影像，这个发现让布朗确信马提所言非虚，自己的人生规迹由于时间机器而发生了改变。

马提继续向布朗讲述另一个他——布朗博士的事迹，发明了时间机器后可以到达任何时间和任何地点，而山谷市也一如寻常，有一些小麻烦和偶尔的犯罪，大部分人都是快乐的，即使有痛苦，也没有目前的山谷市这般让人沮丧和痛苦。

布朗打断了马提的谈话，说他和妻子在这里奋斗了超过50年，致力于排除罪恶和混乱。现在这座城镇里没有痛苦，人们生活在秩序和平中，没有忧愁和抱怨。马提说那不是他们真正的意愿，而是由于恐惧而维持的假象，人们每天为自己的行为后果而担心，更不敢说出内心的真实想法，为此他愿意向布朗证明这一点。布朗同意他的提议，如果能证明这点，他就肯相信马提所说的有关时间旅行的故事。


回到家中，发现乔治被人击倒在地上

9.偷袭者

和布朗结束了谈话，马提想起老爸录制的那些录音带，连忙回到家里。看到乔治倒在了地上，一台显示器的屏幕也被砸碎了，显然是有人袭击了这里。乔治不肯相信自己是被人击倒的，在山谷市不可能发生这样的事情，他不过是自己从椅子上摔下来而已。

调查地上的球棒，它显然不是家里的，经过现场模拟，乔治相信了被人袭击的事实。在角落里扔着一堆空录像带盒子，乔治所录制的那些音像资料全部被人拿走了。马提于是向乔治说自己曾见到布朗，想用那些录像带来证明这座城镇并非布朗想像的那么完美，希望打破这里不近人情的规则。乔治认为他是痴人说梦，知子莫若父，他知道儿子的秉性和历史。马提说历史是可以改变的，自己所说的都是真的，于是将身上的劣迹单交给他看，证实自己确实见过布朗，他还搬出爷爷亚瑟的故事，当初他是如何勇敢的面对基德的黑恶势力，劝说老爸也能勇敢一些，将录像带的下落查出来交给布朗。



在地上找到一根偷袭者遗落的球棒



比夫已经完全不记得袭击乔治的事情

乔治听了大为感动，于是操作监视器来回顾之前发生的事情，这时有3台监视器连接到了摄像头。调查左下角的监视器，将下边的Video钮按两次，将摄像头切换到家门外的，镜头正对着乔治和马提所在的这间仓库。点击监视器下方的VCR播放录像带，将时间倒回5:30，看到拎着球棒袭击乔治的人是比夫。他从后边击倒乔治后，挥棒打碎了一台监视器。将画面定格，放大画面，看到比夫的电子表

上显示的是X:11，不解这数字是什么意思。这时洛林冲进来和乔治争吵了起来，马提趁他们辩论的时候悄悄溜出家门。

来到法院前广场找比夫谈话，他不承认自己曾经袭击过乔治，说自己经过辅导教育后，一想做坏事都会恶心呕吐。马提让他回想之前发生的事情，他说在自己吃饭后曾经喂过一会儿小松鼠，这时埃德娜夫人过来检查他的监测手表，接着他丢失了1小时的记忆，可能她在手表上动了什么手脚，使自己昏睡过去了。

要求观看比夫的手表，按中央的Mode按钮，然后输入X:11，再按Mode按钮，这时手表开始控制比夫的行为。首先问他那些录像带在哪里，他会朝帕克旁边的垃圾筒观望，那垃圾筒是用来装没收的违禁品的。再问他能否帮忙拿回那些录像带，他便迈着僵直的步伐朝那个垃圾筒行去，将前来阻挡的帕克推翻在地，随后他跳进垃圾筒不见了踪影。看到这一情形的帕克感觉事态严重，动身向布朗报告，而马提则纵身跳到了垃圾筒里朝下面滑落……


马提劝说布朗修理好那部时间机器来修正这一切



赶到办公室，发现埃德娜夫人已掌控了城镇里的一切

10.地下仓库

法院的地下室里，冷森幽暗。这里貌似一间仓库，堆放着各种没收的违禁品，一边的墙壁上有成排的监视器显示着城镇各处动态。埃德娜正在训斥比夫，看到马提掉落下来，便在比夫的手表上调了几下，命令他攻击马提。马提自然敌不过身形魁梧的比夫，几个回合被他挟在腋下。他游目四顾，在房间的角落有各种杂物，从中挑选比夫感兴趣的东西来唤醒他的自我意识，比如车号牌、爱因斯坦、啤酒、美女杂志，最后比夫松开了马提，看看埃德娜夫人又望望那些喜爱的东西，思维混乱中栽倒在地上。

埃德娜呼唤地上的比夫，马提说让这可怜的家伙休息一会儿吧。埃德娜一脸的不屑，说马提就像她那优柔寡断的丈夫，总是试图发现人们好的一面，不肯承认一个事实，有些人生来就是坏蛋。马提说即便如此，她也没有权力把他们变成行尸走肉。

埃德娜趁马提和比夫缠斗的时候，已经将那些录像带的内容给清除了。她对马提说，乌邦托世界的美梦是很容易破碎的，尤其是主宰者心烦意乱的时候，就像她的丈夫布朗。话音刚落，布朗走了进来，他说在市民辅导程序里发现了一个漏洞，埃德娜利用这个漏洞干预他的事业，这让他极为震惊和愤怒。多少年来，两人一起为创建和谐社会而奋斗，而埃德娜在程序里设置了控制开关，能操纵市民的一举一动，也能轻易地让多年的努力化为乌有。布朗没有听夫人过多的解释，让她立刻回到家里去。


打斗中比夫将马提挟于腋下

埃德娜夫人离开后，布朗跪在地上发出一声悲凉的呐喊，马提上前安慰着他，说埃德娜在1931年的时候并没有这样的乖戾。布朗忆起当年的埃德娜，是那样的热情大方，做事有原则且富有怜悯心，不知道她什么时候发生了转变。

收拾起凌乱的心情，布朗询问马提接下来该怎么做，马提将布朗博士的笔记交给了他，说他可以利用这本笔记的技术资料修好那部时间机器，然后乘坐它返回到1931年修正这一切，让这个荒谬的世界彻底消失，所有的人按照原来的生活规迹存在着，包括布朗、埃德娜、詹尼弗、比夫、乔治和洛林……布朗翻阅着笔记，忽然福至心灵，说自己能够完成这项工作，欢呼雀跃地跑了出去。

马提正要打开狗笼，这时比夫晃晃悠悠站了起来，他已经完全恢复了神智，恢复到从前邪恶暴戾的状态，准备向那个曾经控制过他的老巫婆复仇，以其人之道还施彼身。不过在此之前他要先找马提算账，因为马提曾让他钻到垃圾筒里。

马提躲过比夫的攻击，逃到一堆杂物的后面，从身旁箱里的抓起唱片朝比夫扔过去，躲过他的扑击跑过去打开狗笼，然后命令爱因斯坦朝比夫扑咬。再躲到杂物后，等比夫走过来的时候命令爱因斯坦攻击，比夫会逃到一边的桌案前，那个桌案是从前基德经营地下酒吧的赌具，马提对此并不陌生。在旁边的吧台下面找到那只按钮，按动之后那桌案的桌面弹起将比夫当场击昏。

马提赶到法院的办公室，竟发现埃德娜夫人坐在椅子上，她说自己苦苦经营了几十年的成果，差点让马提毁于一旦，真是让她心有余悸。埃德娜说布朗现在一个很特别的地方，然后召唤警卫制服马提，并模仿着布朗的语气说道：一切都在我们的掌握之中……

后续情节，请期待《回到未来》第四章……P

林晓：搬了家，转瞬就是六一。先祝小朋友们节日快乐。再祝拥有童心的人永远快乐。网页游戏是今年游戏的热点。《七朝争霸》这个网页游戏，听名字就知道是个什么样子的游戏了，适合那些喜欢谋略征战的玩家。不过，下面这个以《七朝争霸》为背景的故事，看上去更有些江湖气。混乱时代下的进取与奋争，纸面描述起来容易，挣扎在其中的人别有一番滋味——这个，只能依靠我们的想像了。



乱今朝（上）



■北京 十三少

苍白的月光穿透密林，细碎地落在地上。风声轻啸，树影晃动。盛夏时节，草木繁盛，走在这林间却让人从头到脚阵阵生寒。

林中小范围回荡着慌乱的脚步声，密布丛生的树木将那本是沉重的声音紧紧包裹在里面，丝毫不曾外露。满是血污的手扶在一旁的大树上，稍事休息便又向前狂奔，树身上留着一个渐变暗红的血掌印。

步履渐渐发乱，身上的力气也逐自消失，那人重伤在身，跑出不远又开始喘息。左臂截断处已经不再流血，怕是因为早已流干了，但只要牵动伤口，血便又会再流出来，如此反复，也不知是在流血还是不流了。他松开捂在伤口的右手，血腥气息蔓延，右手亦是血糊一片，湿粘不已。

一只老鸹边叫着边从头顶飞过，那人抬头去寻，毫无血色的嘴里发出“呸”的一声。

“报丧鸟都出现了，注定你今日必死。”晦涩沙哑的声音刺入耳中，如指甲抓在木板上发出的声响，让人不由心里发毛。不知何时追上来的，竟一点动静都没有。那人从树影下走出，一身青灰色劲装，发髻高高束起，手中一把两尺短刀，刀尖向后弯起。

重伤之人向后退去，却撞到身后大树，侧头去看，后面无路可退。

劲装男子向前小步走着，刀尖划在树干上，发出钝响，“你还能逃到哪里去，不把东西交出，我便再把你右手砍了。”顿了顿又道：“或者，先一根一根切掉你的手指，然后再砍手。”他轻声说着，似是与那重伤男子打商量般。

那重伤之人紧紧盯着短刀，因流血过多，手脚变得冰凉，靠着身后的大树滑坐在地。“有种你就杀了我！”虽是喊着，声音却很是衰弱。

“东西没交出来就想死了？”劲装男子摇摇头，又向前几步，“要死还是要生不如死，皆凭我说了算，把东西交出来我便给你个痛快。”

“那东西我早已放在安全之处，你们别想找到！”那人重伤之下，用尽最后力气，说完这句话便虚脱在地，兀自轻喘。

“都这副德行了还嘴硬，待我先切下你一根手指，看你说不说。”劲装男子说完便挥了挥手中短刀，向他走去。离那人只有四丈远的时候，劲装男子突然侧身，避到一棵树后，三把袖箭直直钉在他所藏的那棵树上。袖箭上隐隐泛着蓝光，不知淬了什么毒。

劲装男子躲在树后听闻脚步声轻响，心里细算来

了三个人，水平不差。知来者不善，他手中备好两颗毒蒺藜，只够对付两人，剩下1人杀他个措手不及便可了，以自己的武功，对付剩下那人绰绰有余。他心里盘算好，断定来者的位置，手中运劲向外掷出那两颗毒蒺藜，听到蒺藜嵌入身体的轻响，心知得手，立刻持刀跳出来。不待看清那三人样貌，已觉有两道劲风迎面而来，慌忙闪躲，听到"咄咄"两声，回身去看却是方才自己掷出的两颗毒蒺藜，深深嵌入树体。原来刚才那三人用衣服卷住毒蒺藜，又将之拿下掷了回来。

"竟被他躲过两次，你手抽筋了？"其中一个语调平稳却略带揶揄。那三人皆着黑衣，又以黑布遮面，无法辨清样貌，连身形都是差不多。

"我何时失过准头？这人不简单才是，两次都被他躲过去！"此人声音有些粗犷，但语气上不免带着孩子气，想是不过才成年，但却有这样好的身手。劲装男子一时有些拿不准，想再细细听来，他却不说话了。

劲装男子握紧手中短刀，估量着那三人的水平。

三名黑衣人，刚才说话的二人走到重伤男子身旁，一个封穴止血，另一个拿了白药撒在那人伤口上。当前一人始终站在那里，不言不语。

劲装男子先开口道："你们是何人。"

一直没有说话的黑衣人缓缓道："我们是何人无须你知道，那个被你砍掉左臂的人，我们要带走。"他的声音有些微的沙哑，大概是久不语所致。

劲装男子抿紧双唇，嘴角止不住的抽搐，想他这样的身手，少有人敢在他面前用如此不屑的语气说话，更遑论跟他抢人。"好大的口气，本想放你们一马，你不知我是谁？"

那人抱着双臂，轻笑一声，说："用短刀的朱云，怎么会不知。"回头见另外两人已将重伤之人的伤口处理妥当，便又说道："实在不愿拂了你的脸面，但这人我们今日必要带走。"

朱云见他口气不变，持刀运劲，突地向他袭去。

"木麟小心！"身后两名黑衣人异口同声，边说边起身上前。那年少些的连掷出两把袖箭，却都没有射中。

"被他躲过3次了！锦鸿你手又抽筋了？！"

锦鸿狠狠瞪了那人，怒道："都说过不是我失准，他可是朱云！你当是下三滥的小卒子！换成你定是躲不过。"

木麟竭力挡着朱云的攻击，间隙对那两人喊道："锦鸿程允莫要再吵了，布阵！"

那二人听到方才醒悟过来当下不是斗嘴的时候，上前相助。锦鸿站在木麟身后，程允在他左侧。木麟与程允合力应付朱云，二人都是用剑，几回合下来却是与朱云持平。锦鸿在后面瞅准时机向朱云又掷出几把袖箭，不是被朱云格挡开便是躲过去。程允不失时机的大笑两声，"你今日是怎么了，患了羊癫疯不成？"

锦鸿在他们3人中本就年纪最小，禁不得这样逗弄，又加方才连连被朱云躲过，心中大怒，再想掷出却发现袖箭全部用完，一气之下抓起草丛间的石子代替袖箭，运劲向朱云狠狠掷去。

朱云短刀砍向木麟，又折而转向程允，程允措手不及，亟亟向后避开，却还是被划伤，伤口颇深，幸而不在要害，只在右臂上留下一道6寸长许的刀口。鲜血立见，顿时将衣袖染红。砍伤程允同时，朱云又接住了锦鸿掷来的石子，眉头微皱说道："力道不小。"反手又扔了回去，亦被锦鸿躲过。

朱云虽自负武功比他们三人强上几倍，却也扛不住这样打下去。与两人过招不说还要提防那小子扔暗器，眼见双方四人都呈力竭之态，朱云纵身向后跃开两丈远。微调气息后说道："我与你们无冤无仇，为何来找麻烦。"

三人站在那里眼睛直直盯着朱云，锦鸿和程允兀自在那里暗暗喘气，一番打斗下来，功底稍差的便显现出来。木麟也是没有说话，同是在暗自调息。

见他们三人都不回答，朱云想了想说："我不曾找你们借过钱。"此话一出，那三人皆是呼吸停住一下。

木麟朗声道："方才已说过，此人我们要带走。"

朱云摇摇头，"这可不行，他偷了东西，我要拿回，若你们把他带走也可以，让他把东西留下就是了。"

"呸！老子何时偷了东西！"那人靠在树下，显然伤口经过处理有了力气。程允也趁这间隙从腰间撕了块布下来包扎伤口。

木麟仔细盯着朱云，说："你要抢的东西原本是我们的，如今我们拿回去罢了，若要再打，奉陪到底。仙启阵的厉害你刚才也见识了，原本我们三人合力也未必打过你，但只要阵法在，最后败下的只怕是你。"

"仙启阵？！"朱云不禁低呼，随即笑道："怪不得，如此说来，那人身上的东西果然是真的了。早就听江湖传闻，有一无名门派擅长阵法，早年最厉害的阵法原图因派内争夺失去半张，掌门一直派门内弟子多方追查搜寻，一找便是30多年，只怕如今未必能得偿所愿，想要那阵法的岂止你们。"

程允哼道："我们找回自己的东西在情理之中，你们想要，哼哼，恐怕是用来做些见不得人的事，打着招安的旗号去做无耻勾当！"

朱云挑了挑眉，没有接话，程允见他这样又追骂道："如今江湖中，谁不知你朱云投靠了招安军团，下作小人！"

木麟抬手要程允止语，等了一会儿见朱云不做言语，先声说道："此人我们今日志在必得，就算你拿到半张图纸又如何？那另一半在我门中，若不服我们再来过，刚才阵法我们还未使出全力，若我们全力以赴，最后两败俱伤在所难免，为了半张图纸，让自己重伤丧命，此非聪明人的选择，孰轻孰重，你该是最清楚了。"

朱云默不作声，心里暗自思复。以前曾听人说起过仙启阵，以防御为主消耗敌人。眼下那个木麟该是主阵人，另外二人是听他分配布阵，仙启阵最厉害时可以用五人布阵，这三人连阵便已让自己有些吃力，若遇到五人阵恐怕用不了几个回合自己就会败下。眼神扫过他们三人，再看向那重伤的人，瞧他一副不怕死的模样，图纸也许真的未



在他身上，如此先让这三人带走他，自己再暗自跟着，便可从中窥探出图纸下落。打定主意，朱云收起短刀，一言不发的离开。

木麟三人见朱云离开，心知他不愿再打，见他走远才放松下来。程允去搀扶重伤男子，锦鸿把刚才掷出去或钉在树上，或掉在土里的袖箭捡回，在衣袖上抹干净又收了起来。

重伤男子见这三人无害自己性命，便简单介绍自己一番，顺带大致讲了事情经过。此人名叫张喆，最近十年间各路人士都在搜寻半张阵法的图纸，只要听闻图纸在谁手上，便有一群人蜂拥而至，或明抢或暗害，总是要把东西拿到手。

张喆拿到图纸才不过两天，不知怎么就被人知道了，接连躲过几次追杀，后来遇到朱云，此人武功颇高，较之先前追杀的人张喆还能应付，遇见朱云头一次便被他砍掉一只手臂。心知打不过他，只好逃了，但终是被他追上来，要不是这三位及时出现，早已一命呜呼。

张喆感叹半张图纸竟差点要了自己的命，而这图纸对他丁点用处都没有，何苦为这无用之物白白送了性命，遂决定将图纸藏处告诉木麟三人。听先前朱云的话，这图纸本就是此三人门中物，如此也算物归原主了。

木麟轻轻摇头，“你还是先随我们回去再说，此处不宜泄露图纸所在。”

张喆听了觉得有理，连连点头，由着程允搀扶着与他们回去。

一路上倒是相安无事，再无什么人出来相害。因张喆重伤在身，虽已止血但还是要妥当处理。三人加快脚程，带着他直奔西安。

到西安时已经傍晚，街上商贩已经陆续收摊，一些店铺也在清点打烊。木麟给张喆找了件稍厚的披风，用以遮挡他的断臂，只是此时春末夏初，让他穿上披风流了许多汗。

虽说如今西安比不上京城繁华热闹，但终究是六朝古都，历史遗留下的厚重气息层层覆盖。街头巷尾即便人少了，也是一派繁荣景象。

未免引人注意，木麟三人带着张喆走小巷而不走街上。东走西绕，来到一座院落的后门处，有节奏地在后门敲了起来。张喆看见，想来是什么暗号之类的。

不一会儿后门打开，一个小童探出头来看了一眼，随即让他们进去。

“三位小兄弟，这是什么地方？”张喆跟着进去，看这院子普普通通，至多是个稍有些钱财的人家的院子罢了。

锦鸿拿下他身上的披风说：“这是我派所在，只此一家，别无分号。”那披风外面看着还好，内里已经染了血，明显是伤口又裂开了，看来要快些处理才好。

“锦鸿，你带他去包扎，我和程允去见师父。”木麟和程允径自向东边的院门走去。

锦鸿见张喆盯着院门，轻碰他一下说：“别看了，给你包扎好伤口就带你去见师父。”说完拉着他的衣角进了一间偏房。

准备好净水、剪刀、白药等一应物器，锦鸿先洗净手，再用剪刀把他左边衣服剪开，因为过去两天一直穿着这件衣服，上面的布料混合鲜血后糊在那里，现在干了远看就像烤糊的糖饼。硬往下扯会连带着皮肉一起拉下来，只好用剪刀剪掉衣物。但多少还是有些碎布粘在肉上，锦鸿找来干净的布沾了水擦拭，才将剩下那些碎布剥离下来，便是这样小心翼翼，还是疼得张喆倒吸凉气。

锦鸿仔细看了看伤口，皱眉道：“我还以为全都结痂了，没想到还烂了一大片。”听到他这话，张喆立时僵在那里。若是肉烂了，那必要刮除腐肉才行，想起刮肉，张喆几欲晕厥。

果然锦鸿接着就说道：“我去拿刀给你刮一下。”随即出门，不一会儿便拿着一把菜刀回来。张喆看着菜刀面无表情的拿了一块布啃在嘴里，略显不安地撕扯起来。

拿过油灯点上火，菜刀锐利的刀锋被火舌舔舐。烤了一会儿，锦鸿拿着菜刀走过来，拿出一块事先备好的木头，塞进张喆嘴里，见他一直盯着菜刀，问道：“你想看着我给你刮肉？”

张喆抖了抖，紧紧闭上眼睛。

“没事没事，一会儿就好。”锦鸿笑着安慰他，一刀下去。

木麟和程允刚走进院子便听到偏房传来的惨叫声，凄厉震天，吓得刚才开门的小童连忙跑来躲在他们身后。

“刚才应该让你给那人包扎才好。”木麟看着房门对程允淡淡说着。

程允眼中满溢同情，深深一点头。

木麟和程允进了偏房，见到张喆双眼无神，仰躺在通铺上，伤口处被白布缠得如大腿粗。锦鸿正在用一块染血的布擦拭菜刀，满地散落的都是浸血的白布。

看见木麟询问的眼神，锦鸿耸耸肩，放下菜刀说：“刚才给他清理伤口，不想已经烂了，索性拿了菜刀把原来那些烂肉都切了下来，不过失了些准头，连带着好肉也切了一大块。”

程允眼皮抽了几下，“刮肉疗伤，不是切肉。”

“有啥区别，都是把肉弄下来。”锦鸿晃了晃自己染血的双手，侧身从他们两人中间穿过，说了句“我去洗手。”便出了门。

木麟叹口气，走近床边，对张喆说：“师父的意思让你先修养一下再去见他，我本想着你伤势已经稳定，现在去见也没大碍。”停顿了一下，继续道：“现在看来，你还是修养修养的好。”说完只见一滴清泪从张喆眼角流出。木麟与程允相对无语，一起出了偏房，见锦鸿已经净手向这边来，拦住他，“你还是先别进去了，我怕他见了你便有轻生的念头。”

锦鸿听了一脸不满，才要发作便被程允拦住，“回来还没去见师父，走。”说完拉着锦鸿向东边院门走去。

经过两日修养，张喆精神比之先前大好。早先伤口疼痛难忍，日不能寝，夜不能眠，饭也吃不下，现在虽还有疼痛，但已觉得伤口开始发痒，大概是在结痂了。

今日天气稍好，张喆伤口稍好，体力稍强，是出了偏房在后院散步，小小一个院子来回来去溜达。只是那日开门的小童见了他，总是见鬼般地跑开，边跑边哭，让他百思不得其解。后来锦鸿来看他的伤势，张喆见了浑身发抖，退回偏房就一把关上房门，生怕锦鸿闯进来，又用桌椅挡住，坐回床上紧张地盯着房门。锦鸿敲了一会儿门便走了，张喆这才放松下来，一摸额头，满是冷汗。

晚间吃过饭，程允来带他去见师父。

去正厅的路上，张喆一直在想他们的师父是何样貌。这样一个在江湖中没有名字的门派，其中的种种都引人猜测。师父或许是仙风道骨鹤发童颜，也或许是高高在上不怒自威。但这些都仅是猜测而已，是什么样子终究是要见到了才知道。

走进正厅，里面的一切都如初入这个院子一样，简单质朴，依旧让人联想到这只是个稍有钱财的人家的院子，跟什么门什么派什么江湖武林的毫无关联。

正厅里的桌椅也是普通的木制桌椅，毫无多余雕饰。正厅里只坐着一个人，丝毫没有仙风道骨鹤发童颜，只是一名普通的中年男子。看那样子，仅有四十出头，少少的几根白发掺杂在黑发间，束起端正的发髻。此人留着两撇胡子，浓眉细目，眼中精光闪烁，也是个颇有修为的人了。

“请坐。”掌门端坐在那里，微微抬手示意，张喆随他抬手的方向找了张椅子坐下。“徒儿前些日已对我说了，壮士要把半张图转赠还我派。”

“正是。”张喆恭恭敬敬地点头。

“如此，便多谢壮士了。”掌门坐在那里对着他作揖，张喆赶忙还礼，“这半张图纸丢失近四十载，能在我掌门之时找回也算了却我一番心愿。”掌门说着便欲起身，程允见了忙上前去扶。

张喆满心疑惑，不过四十多岁的人，还未过花甲，便要人搀扶了。见掌门步履僵硬地走来，张喆也站起身，目光不自觉的看向他两条腿，衣摆之下竟只有一只鞋，另一边露出的是块拳头大小的木头。原来这掌门是身有残缺之人，张喆想到自己少了条左臂，不禁悲从中来。

“我派名声早已在江湖中湮没，人们大多只记得有那么一个擅长布阵的门派。实若不然，我派早先是叫司天派，除去阵法，亦会观测天象，所研习阵法大多与天象有关，只是百年来数度沉寂，才令人忘却罢了。”掌门说着，眼中闪过什么，如流星一划而过的光辉，转瞬即逝。

张喆听完，壮胆抱拳说：“还未请问掌门如何称呼？”

“在下姓武，”武掌门习惯性地摸了摸唇上的两撇胡子，“壮士在这里多住些时日，待伤势痊愈，我便让麟儿他们随你去拿图纸。说到此，还是要再三感谢壮士，将图纸转赠。”说完又是深深一揖。

“武掌门客气，本该物归原主的，如此也省得我四处被人追杀。”张喆说完不禁又看看自己的断臂。

武掌门点点头，看见他瞧自己的伤口，便问道：“伤口如何？怎的包扎得这么粗？”

程允在一旁说：“是锦鸿为他处理的伤口。”此话一出，武掌门和张喆皆是面部抽搐，眼中痛苦难喻。

“他是如何处理伤处？”武掌门追问。

“锦鸿说，他的伤口有了烂肉，本该刮肉的，不想他却连带着好肉一块都砍了下来。”程允说的时候小心翼翼，留心着师父的表情。

武掌门听完，上前紧紧握着张喆的右手叹道：“同命中人！”

张喆不解，询问的盯着武掌门。只见武掌门提起衣摆，下面只有左腿完好，剩下的右腿自膝盖往下便截断，如今是用木头做的义腿支撑。“当年我也是受伤，我也是有烂肉，锦鸿那孩子亦是不分青红皂白，拿了菜刀……替我疗伤。”说道最后四字，显是另有他意，张喆自然明白，当年这武掌门必是也被自己的徒儿用菜刀砍下一块肉去。

二人对视一会儿，皆是一声长叹。**（未完待续）**



DR留言板

留下你想说的话，留下你的感受和心情，DR留言板，你自由书写的空间。

留言请通过信件寄给我，邮寄地址是**北京市海淀区阜石路68号院《大众软件》编辑部“读编栏目”，邮编100039**。或者Email给**linxiao@popsoft.com.cn**。

《大众软件》结缘记

■北京 qt34

2007年初，我与大软有了第一次接触。当时我在一个街边报亭用5元钱买到了这本杂志（无奈物价上涨，现在价钱已经到7块了），杂志封面十分花哨，是《幻想三国志3》的游戏宣传画。也许是受封面影响，大软给我留下的第一印象便是极高的娱乐性。回到家中，我把大软从头到尾浏览了一遍，因为当时我对计算机的应用技术并不是太感兴趣，所以我把大多数时间放在了阅读游戏版块的内容上。那些精彩的游戏评论、出色的游戏攻略，深深吸引了我。我十分欣赏yago、枫红一刀流等作者写的文章，他们把游戏与文学完美地结合在了一起，使它们相得益彰。

如果说我与大软的初识是建立在游戏基础上的。那么，让我对大软无法割舍的，便是它全面而准确的资讯内容。随着电脑在我日常生活中地位的逐渐提高，它已经不再是一个单纯的娱乐工具了。由于我对摄影情有独钟，电脑就成了我编辑照片与视频最得力的助手，但在操作过程中，我时常会遇到一个又一个的技术难题，这时大软的价值便又体现出来了。大软的“实用软件”栏目对我的帮助最大，上面经常会刊登出一些工具软件的应用心得，使我受益匪浅。于是，我找出了以前的大软，重新阅读了那些被我跳过的内容，发现它们都是精华中的精华，大软的魅力不仅体现在游戏上，更表现在这些实打实的专业技术上。

如今，看大软已经有4年了，中间虽然没有连续订阅，但我对大软的热爱却始终不减。作为一名普通读者的我，见证了大软成长的点点滴滴。当年“锋利的盾”变为了现在“评游析道”，这不仅是名字的改变，更是内容质量的提高；“有字天书”和“上市游戏热报”这样的经典虽然离我们远去，但它们的离开却造就了崭新的大软！正如林晓姐姐给一位读者的回复那样：“大软是一辆巴士，下了车的你，请一路走好”。

林晓：欢迎下了车的朋友还上车。大软将带你去浏览不一样的风景。与时俱进是我们的准则，把握时代的脉搏与节奏，我们才能让大软这辆巴士开得起劲，跑得长远。

快评



今天上午入手5月上，看了几篇文章，我对评游析道栏目中《透过“新绝”看国产单机十年》这篇文章有意见。文中作者写道：“飞行船之后推出《大富翁世界之旅3》，明明是一款不错的游戏”。看到这里我心中先是一阵惊讶！随后我又仔细确认下作者提到的游戏名称确实是《大富翁世界之旅3》，寰宇之星在2009年发行了这款游戏的简体中文版，游戏模式与大富翁相似。通常情况下一款游戏被我安装后不到通关是很难被删除的。但是《大富翁世界之旅3》确实雷到我了，游戏有致命的BUG，完全进行不下去，再加上粗糙的游戏体验，我很愤怒地删除了这款游戏。其实我对宇骏这个公司还是很有感情的，其出品的《超时空英雄传说》系列、《新绝代双骄》系列、《楚留香新传》与《幻想三国志》系列在国产游戏中还是很有影响力的。2001年宇骏又推出了《楚留香新传》，我感觉《楚留香新传》游戏整体素质较高，出色的剧情，优美的人设，战斗系统做的也不错，唯一的遗憾是结尾安排得太草率了。宇骏的战棋游戏《超时空英雄传说》系列几乎每一作都是经典，每一作我都很喜欢。至于《幻想三国志》系列虽然每作我都通关，但是我个人不喜欢《幻想三国志》系列，我最反感的就是游戏中剧情的胡编乱造。（网友 112233grrrr ）

林晓：我也喜欢《超时空英雄传说》系列游戏，可惜没玩过。你正在看的这本杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以Email给我:linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区阜石路68号院，邮编100039。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。P

重要启事

请广大读者及厂商等注意：因《大众软件》杂志社搬家，杂志社通讯地址与业务电话等有所变更，现公布如下：

《大众软件》通信地址
北京市海淀区阜石路68号院（邮编100039）

杂志社传真
010－88135597

编辑部热线
010－88118588－1200

商务合作
010－68271606

广告部电话
010－68271996／68272656

发行部电话
010－88135613

发行部传真
010－88135614

读者俱乐部电话
010－88135623

编辑部的故事

搬家记

■晶合实验室 Enigma

对于熟悉大软的读者朋友们来说，北京西四环恩济大厦512室肯定不会是什么陌生的地址。的确，就是在这间楼不在高有书则名的办公室里，在过去整整10年的光阴中，在一代又一代大软编辑的努力奋斗之下，一本又一本的杂志、一册又一册的增刊承载着无数IT从业者与玩家的梦想诞生了。在大软16年的历史中，西四环恩济大厦512室注定留下浓墨重彩的一笔。

——行了，严肃正经的演讲说辞到此为止，下面进入轻松自在的闲聊阶段。

总而言之呢，在这个一去不复返的四月末与五月初，大软编辑部迎来了一场翻天覆地的变革：

我们搬家了。

对于好奇心旺盛喜欢从“读编往来”的文章中挖掘新闻的朋友来说，这5个言简意赅的大字肯定无法满足大众群众的八卦欲望。OK，读者的期望就是编辑的工作，让我给你们讲讲搬家过程中发生的趣事吧。

打包记

众所周知，无论是搬家、移民还是战略转进，以上行为的基本步骤总不会脱离如下程序——整理，淘汰应该抛弃的零碎然后把值得保留的物品装箱打包，最后交给搬家公司完成运输工作。虽然哪些物件值得保留哪些东西应该抛弃纯属个人所好，事无巨细的全面包揽从个人的角度来看自然不会有什么问题，但如果把视线转移到集体行为的角度上，再加上“平面媒体编辑部盛产书本”这个附属要素，以及“打包好的箱子交由身强力壮的男同胞集中堆放”这个流程，最后会得出什么结果大家用脚趾头都猜得到。

总而言之，第一天的整理工作结束后，编辑部里流传了这么一句口号：“车轮果然是人类文明进步的标志！”

——被真人版推箱子顺利击败转而使用手推车替代品来继续作业的编辑部男同胞如是说。

淘金记

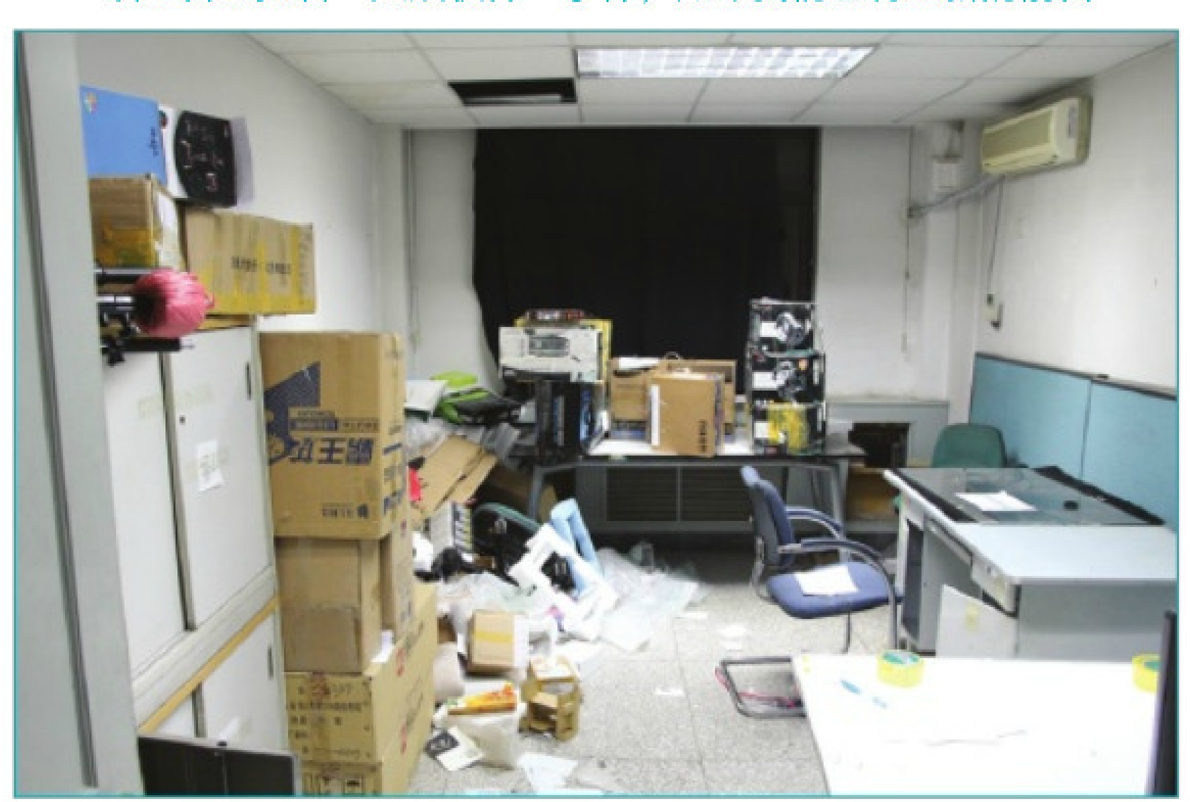
当然，除了打包阶段的体力劳动之外，在这次集体搬家的过程中，“分类筛选”这个必经的流程步骤依旧让不少人大为受益。以我个人为例，在本次搬家过程中得到的新收获如下：日版300001型PS2主机一台，XBOX手柄一对，以及其余配件游戏若干——以上物品转手人为生铁老爷，据说在我之前起码有3代编辑曾经做过这些东西的所有者，传承意义不可谓之不深厚；新天地、育碧以及晶合互动出品的正版游戏若干——转手人同样是生铁老爷，比较引人注目的是在这些未开封的包装盒中居然还有一套白金版《心跳回忆——表白你的心》，稍有些阅龄的读者对这个名字代表的意义不会陌生，即便从收藏的角度来看，这套塑封完整的游戏也值得在书柜里占据一席之地。

还有传说中的责编之刃一柄——没错，诸位读者，之前在“责编手记”中看到的内容并非完全杜撰，这柄传说中的神器是确有其物的。出于某种只可意会不便言传的原因，传说之刃的真容我这边就先不放出了，如果哪位朋友有兴趣来新编辑部一游的话，爱看多久都没关系。

除了这些个人收获之外，借着这次全面整理的机会，负责“攻城略地”栏目的老编Cross大人把多年收藏的正版游戏完整地清点了一番，着实让一群新人编辑大开眼界——诸如《仙剑奇侠传》《剑侠情缘》之类耳熟能详的



墙上曾经挂着“大众软件”字样，如今我们已有全新的前台



收拾完的评测室，少有的清爽

名字自然不在话下，《铁甲风暴》《生死之间》这些“传说中的名作”同样是应有尽有，甚至连《最初幻想》这种特殊意义上算得上知名之作的游戏也不例外，当然Cross收藏的好东西远不止如此——你对《天惑》以及《官渡》这两个名字还有印象吗？《中关村启示录》又如何呢？如果你对这些流行于国内个人电脑蒙昧时期的游戏感兴趣的话，欢迎找我讨论。

啊，我们的新家

经过3天忙碌不堪但有条不紊的整理与搬运后，西四环恩济大厦512室结束了它的历史使命，全新的编辑部正式登上了历史的舞台。记住我们的新地址：北京海淀区阜石路68号院（邮编100039），欢迎大家前来做客！

林晓：五一劳动节，盘子里搞了好几个活动，有锻炼交际能力的户外活动“大软销售情况调查”，也有考察游戏库存量的“五一游戏之我的推荐”。当然，最有五一特色的当属下面这个活动。

[水产市场]

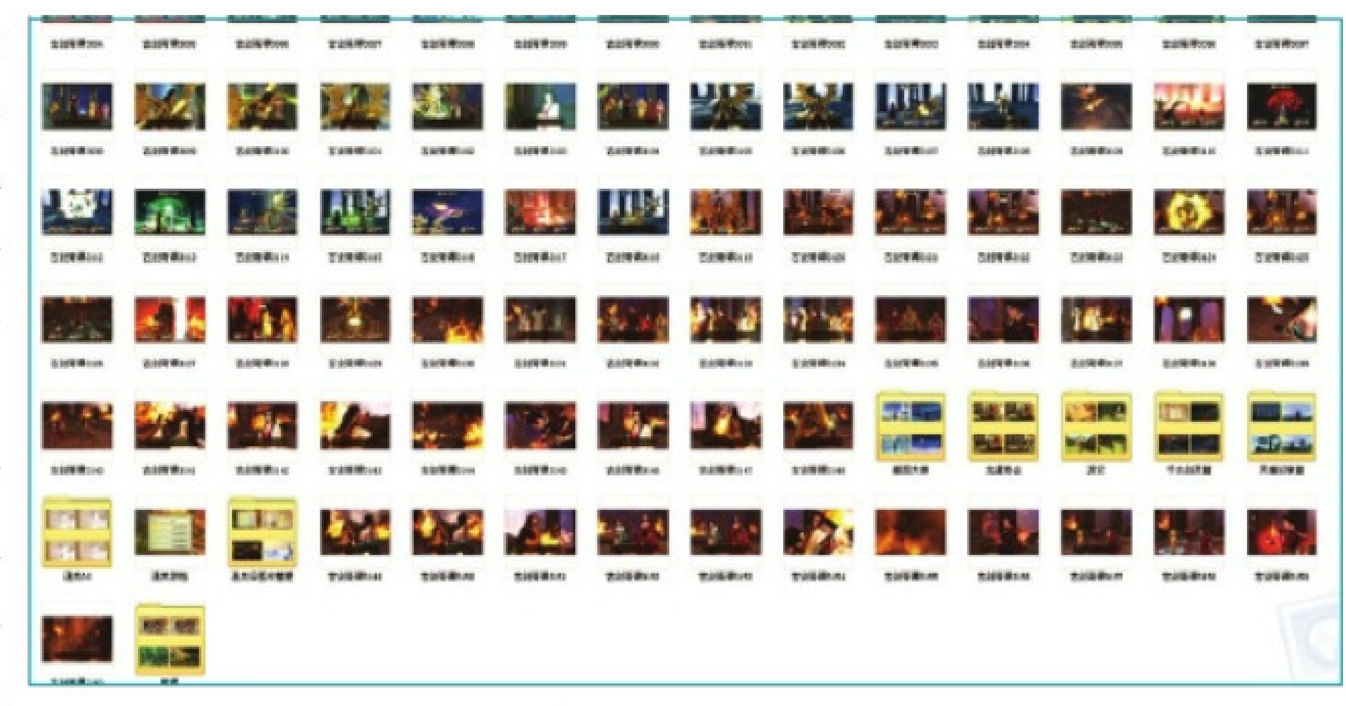
活动：劳动者的游戏

盆友们，筒子们，在那些大众喜闻乐见的游戏里，有没有哪款游戏能让你孜孜不倦，废寝忘食，源源不断，艰苦奋斗的？有没有试过在植物大战僵尸里坚持8个小时，或者把打鸟游戏每关都打到3星，还是在大菠萝的奶牛关了刷了100遍又100遍？在这个属于劳动者的节日里，我们要表彰那些在游戏中依旧勤奋辛劳的玩家们，来吧！动起你们的鼠标，贴出你们的丰功伟业，贴出你们的伟大战绩！每个在游戏中到达登峰至极的境界的人，都将受到我们软盘管理组最无私最绝情的赞许和鼓励。我们保证，最优秀的游戏劳动者会获得诸如“大软打扫卫生一日游”“冰河砖窑厂烧炭一日游”等高端奖励，更有实物大奖，直接糊到你的熊脸上！心动不如行动，赶快来参加吧！参与方式：跟帖贴图，并做简单文字说明。

WARNING：凡在参与作品中使用PS等作图工具进行作弊的，一经确认，我们将会通过人肉搜索引擎将作弊者直接一波带走，送至冰河家中给他儿子洗尿布。

软粉 112233grrrr

我先来吧。我打游戏喜欢边玩边截图，据不完全统计目前一共截取了60622张图片（图片分辨率很大，开启全特效并且抗锯齿开至最高），总大小13.79GB 。其中以《古剑奇谭》与《云之遥》为最多，分别达到了4502张与3295张。我 在《古剑奇谭》中已经花费了超过100个小时，目前正在二周目中，原版游戏存档显示游戏时间为96小时，还有3个剧情DLC，平均每个DLC至少2个小时。我在《云之遥》中同样也花费了超过100个小时，原版60多小时，资料片28小时 ，2个DLC都超过5小时。从2010年2月《星际争霸2》美服测试时我就开始玩了，到今年2月18日保守估计我solo对战超过3000场(不算2VS2)，去年美服测试时我两个号同时到达钻石组第一（当时最高级别就是钻石组）。最高记录连续奋战26小时，打了90多场solo。《魔兽争霸3》官方战网对战超过5000场。（战网上能拿到阿克蒙德头像的人极少）



……

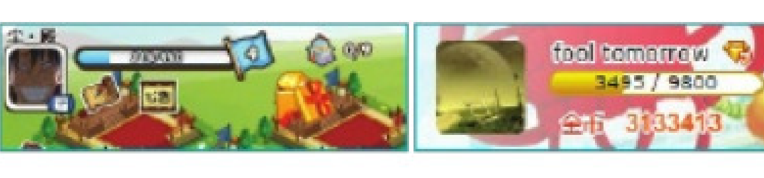
《暗黑破坏神2》官方战网一共4个人物，分别是75级女巫，62级死灵，67级圣骑士与40级圣骑士。最近RPG大作《龙腾世纪2》通关时间为40小时。《龙腾世纪：起源》算上原版以及所有DLC我的通关时间也远超100个小时。

软粉 top_king

篮球游戏的狂热粉丝，首先是iPhone版的nba2011，我把所有队都用遍了并拿了总冠军！然后是街头篮球这个游戏，玩了很多年有了许多号（满级45级）。有个出场时间（只是进入比赛的时间在房间里等待的时间不算）。

软粉 真无双乱舞

发一些自己的农牧场的截图。



软粉 捣弹砖家

作为修改器暴走族，玩通天之痕后，我表示鸭梨很大。

软粉 jianxin117

鬼泣3和4每个都打过了N遍，尤其是鬼泣3的第4关和17关花了我无数小时。啊，那是还不会看攻略的。

软粉 勾画

最近比较喜欢的游戏……好吧！梦幻海底





软粉 kingv3000

这么忙，哪有空玩游戏啊。好不容易有机会休息，当然是找个漂亮的妞喝茶谈谈人生理想什么的。常玩的就只有这个游戏了。



林晓：我这种只玩连连看的人，在粉粉们的这些无敌记录前只有膜拜的份儿啊 。话说游戏本来就是玩的，怎么玩是自己的事情，玩High了就好。这不，马上就到六一儿童节了，你打算带小朋友怎么玩儿？

读者来信

关于魔兽的点点滴滴

■网友 小药水

最近气温逐渐升高，随着各种利好消息，电竞行业的热度也跟着一步步上扬：星际二登陆国服，GSL和Starwar打的热火朝天，WCG2011中国赛区的比赛也即将拉开战幕。虽然临近毕业，但我对电子竞技的热情和关注却增加了很多，WCG都要2011了，而2005年Sky夺冠时身披国旗热泪盈眶的镜头仿佛就在眼前。

时间过得很快，我这曾经每周摸下电脑都要被父母监视着的高中生，眼看就要大学毕业想着怎么赚钱怎么面对人生。在这段漫长的岁月里能够持之以恒贯穿生活的东西并不多，WOW上的法师背着一把小法杖停留在达拉然的某个偏僻的房间里积灰，收到的好人卡一张张集齐了不知道能不能打扑克。但电脑换了3个，桌面上《魔兽争霸3——冰封王座》的图标却一直都在，每次换电脑都会用移动硬盘拖回来，一起伴随的还有那些很多年前下的地图，选手的rep，自己的rep，从1.14开始到1.26的傻瓜补丁包。

我最早接触《魔兽争霸》是初三的暑假，去已搞定保研的表哥家中，看见他正在用小强蜘蛛流在the two river这张已经弃用了多少年的地图上对战兽族：1.14正是UD如日中天的时候，小强练级果然比先知快，然后二本压制，蜘蛛死完了家里流一堆钱暴毁灭，再跑去兽族家里拆地洞，然后兽族就GG思密达了……用现在的战术来看应该很渣的，但当年的确流行过，在那个大家的操作和对游戏的理解都还不深的时代，能把家封住我们就觉得是高手；能按快捷键，这个人就不简单。不过也可能和当时的圈子比较闭塞，还没有VS这样的平台，所以小圈子里自我感觉良好有关吧。然后么，我也成为了ud玩家，开开心心打过疯狂电脑后开始去浩方竞技场打，打不过的时候去RN下rep研习，去RN的亡灵区看大神们的教学帖，水平慢慢得到了提高。

随着时间的推移，操作已经变成了越来越基础的存在，VS上小有实力的玩家围杀功底都是相当的有，双线练级骚扰变成了每一个orc的基本功，人族什么地图都开始强行开矿，暗夜的小精灵一个个都藏在DK的重剑砍不到的bug位，当然，ud也逐渐淡出了人们的视野。

当时我虽然还是高中生，但虚荣心蛮强的，不攀比吃穿，就是希望游戏打得别人强一点。听说隔壁班的某某也玩魔兽，玩得也蛮好的，我就和他联系下，没事打两盘。打赢了别人自然开心，打不过别人也总想着怎么样才能打赢，一边翻录像一边在QQ群吹牛，反正都是提高自己。高一暑假一群寂寞的少年还像模像样地组了一个战队，在浩方的江苏厅开个OB房，在各种虐与被虐的纠结，在口水和汗水的挥洒中度过了整个夏天。

后来的日子里人心有点散了，队伍就不好带了，有的同学沉迷《魔兽世界》不能自拔，有的同学开始认真学习，有的同学犯了早恋这样的错误，反正大家一起玩得少了，不过都对魔兽保持着很大程度的关注。晚上比赛的战况由早上起来在RN看帖子的同学散播，下课时不同班级的战友们就站在厕所门口对各种战术和细节发表自己的看法和理解，比如moon真牛逼，瓜比真牛逼，Sky流真牛逼……

我的高中时代正是电子竞技在中国刚刚起步，方兴未艾之际。Sky流横扫兽族，老牌的国内高手们，比如Suho、Magicyang、Xiaot都是当打之年，那些现在看来已经有点年代的ID，比如Madfrog、Insomnia还有韩国的鬼王们也都是如日中天。

当然，正所谓年年岁岁花相似，岁岁年年人不同，再次看到Lucifer复出的消息，还是难免唏嘘感慨，毕竟这么多年来没有妹子陪伴还是有你们陪伴的……

由于高中时代我没有好好学习，所以只勉勉强强地进入了一个不为人知的三本大学，没有很多像北大复旦经常有这样那样的电竞赛事和活动。我所处大学里的电竞氛围差了很多，基本上玩的人都是靠自己默默奋斗。大学期间我只打过一次学校计算机协会组织的线下赛，还侥幸进入了半决赛，当然，最后UD在面对圣骑士圣光的照耀时被华丽地2:1pass了。比赛两天就结束了，选手之间没有太多的交流，也就是寒暄下你是哪个院哪个专业的。比赛前计算机协会的指导老师，一个看上去很和蔼的老爷子还亲切地问候了我们这些拿着键盘鼠标脸上写着宅字的青年，他鼓励我们一定要努力，学校一定会支持我们，以后要多出去打比赛，给学校争光……当然，这些在后来都不了了之了，前不久我走过计算机协会的时候见他们正组织计算机装机大赛和神马知识问答大赛了，档次上天壤之别啊。

这大学仅有的线下比赛的rep还存在我的电脑里。1.20时代的比赛，其实高手还是蛮多的，随手百度了下打到最后两轮的ID，好几个也是业余战队的选手。我想，当初他们握着鼠标拍着键盘在显示器前度过一个个不眠之夜的时候，心里或多或少都有些对于电子竞技的热血和憧憬吧，只是又3年过去了，不知道当年虎虎生风的你们现在还打魔兽么？

曾经的选手现在还在war3中坚持的已经越来越少了，比我还要年轻的Yumiko正在选手解说兼修，Sky的弟弟Lovecd在星际2的比赛里闪闪发光，经常进入线下比赛的ID开始有了一些不曾见的新面孔，很多事情都在改变，但内心深处对war3的那份喜爱依旧没变。

很喜欢一部RN上曾经的视频，应该是某此WEG结束后对选手互致问候的剪辑，那些握手，拥抱，泪水，微笑，还有那句gg gl，good luck in the next game！至今深铭于心。

热门游戏排行榜

截止日期2010年5月15日

单机榜







排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2295
2	星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010	2278
3	古剑奇谭	上海烛龙	2010	2264
4	轩辕剑外传——汉之云	大宇	2009	2251
5	愤怒的小鸟	Rovio	2011	2237
6	国土防线	Kaos Studi	2011	2219
7	龙腾世纪2	BioWare	2011	2213
8	极品飞车——变速2	Slightly Mad	2011	2205
9	使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010	2199
10	孤岛危机2	Crytek Studios	2010	2180

网游榜









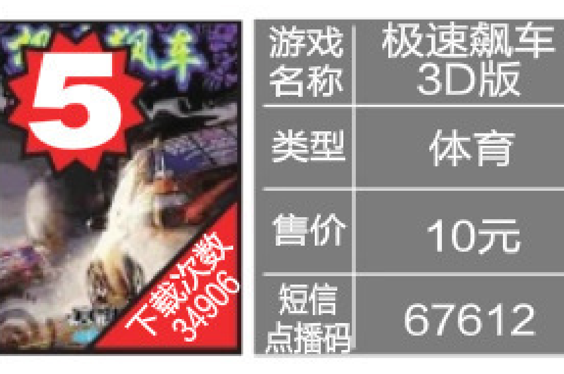



排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2381
2	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008	2370
3	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2354
4	梦幻西游	网易	网易	2003	2336
5	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2327
6	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2319
7	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2311
8	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2305
9	天之痕Online	大宇	渡口网络	2010	2294
10	倩女幽魂	网易	网易	2011	2282





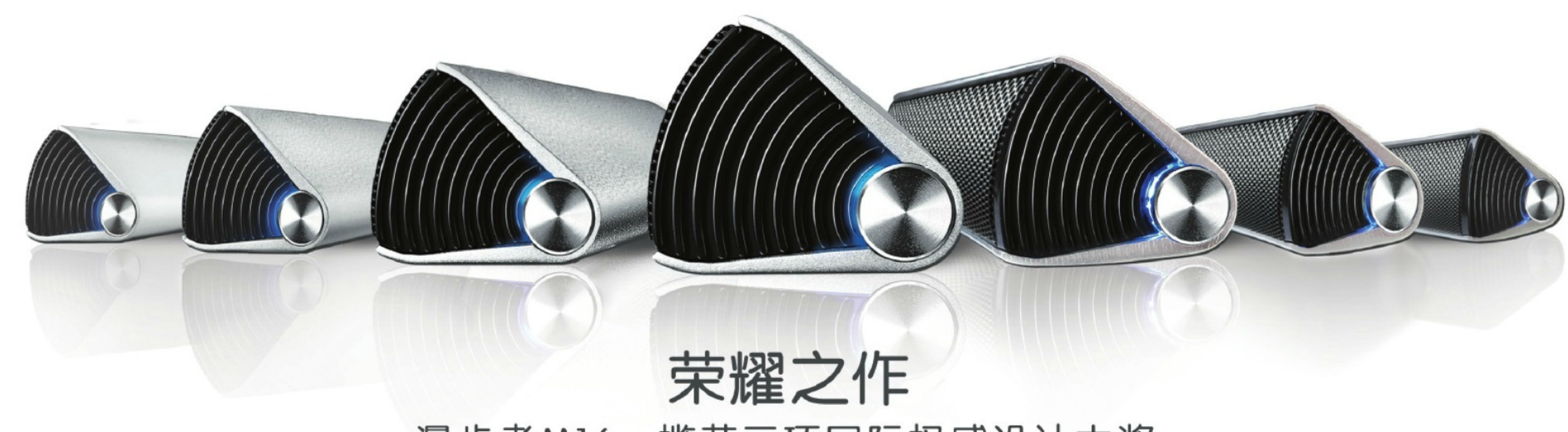





排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
1	激斗之异族的灭亡	角色	10元	67600	37689
2	开心农场之田园日记	益智	12元	67601	36540
3	坦克大战2011	角色	12元	67610	35391
4	僵尸危城	射击	6元	67611	35182
5	极速飙车3D版	体育	10元	67612	34906
6	雄霸三国之无敌猛将	冒险	8元	67613	34875
7	绝命杀手斩龙刃	动作	12元	67615	34837
8	开心MM棋牌4合一	棋牌	5元	67616	34569
9	CS反恐穿越火线	射击	12元	67605	34093
10	天龙八部2神话	角色	12元	67617	33764

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　定价：¥40.00元　本期特惠价：¥7.00元　邮发代号：82-726

EDIFIER漫步者



荣耀之作

漫步者M16，揽获三项国际权威设计大奖

2011年1月，获美国CES设计与工程创新荣誉奖；2011年3月，获德国iF产品设计奖；2011年3月，获德国reddot红点设计大奖。

非凡荣耀，源自漫步者精湛设计与卓越品质，更凝集漫步者人追求完美的执着与努力。

以中国设计，与全球共赏！







reddot design award
winner 2011



M16便携式笔记本电脑音箱 | 金属材质箱体，特殊“4+1”声学结构；单键音量调节技术；内置USB声卡；操控简捷，音质出众。

客服电话：800-810-5526 欢迎访问：www.edifier.com